218,- Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

V. évfolyam 10. szám, 1994. október

TOTÁL SZÍNÁR!

Végre elérkezett a mindenki által hőn áhított pillanat: az 576 KByte minden oldala színpompába öltözött! Jelszavunk: "Vesszen a szürkeség!"

TÖMÖR GYÖNYÖR!

Valamennyi oldalon kifinomult design, elsőrangú grafikai megoldások és minden részletre kiterő leírások, ismertetők és híradások. Mi tudjuk, hogy mitől döglik a légy!

MAXIMUM ADRENALIN!

Az izgalom a tetőfokára hág: oldalainkon a fröcsköld DOOM II, a trancsírozó QUARANTINE és a rémisztően élethű SYSTEM SHOCK!

100 % FRISSESSÉG!

Hétoldalas beszámoló a londoni ECTS-ről, a legforróbb infók a LONG LIFE-ról, igényes leírások híres cégek hírhedt játékairól, úgymint UNIVERSE, DELTA V, COLONIZATION, RUFF 'N' TUMBLE avagy LORDS OF THE REALMS.

B.R.O.M

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

MIVEL LISTÁNK 1994. OKTÓBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS SZÍVES ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ" SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.:132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD 19999.-
MD MORTAL II SET : MD II alapgép + SONIC 2 + MORTAL KOMBAT II + 2 db CONTROL PAD 30999.-
MD SONIC SET: MD II alapgép + SONIC 2 + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD 30999.-
MD SPORT SET I : MD II alapgép + SONIC 2 + NBA JAM + FIFA SOCCER + 2 db CONTROL PAD 34999.-
MD SPORT SET II : MD II alapgép + SONIC 2 + FIFA SOCCER + NHL HOCKEY '94 + 2 db CONTROL PAD ..33999.-
MD TENISZ SET: MD II alapgép + SONIC 2 + PETE SAMPRAS TENNIS + 4 db CONTROL PAD + POSZTER ..30999.-
MD COMMANDO SET : MD II alapgép + SONIC 2 + URBAN STRIKE + 2 db CONTROL PAD....................28999.-

SNES KÍNÁLAT

SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD....................24999.-
SNES AKCIÓ SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + R-TYPE III + CYBERNATOR + 1 db CONTROL PAD....36999.-
SNES MORTAL SET : SNES alapgép + MARIO WORLD + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD..........32499.-
SNES SPORT SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + NBA JAM + 2 db CONTROL PAD 35499.-
SNES SUPER SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + JURASSIC PARK + PUSH OVER + USA ADAPTER + 1 db C. PAD 39999.-

GAME BOY KÍNÁLAT

GAME BOY BASIC SET : GAME BOY alapgép játék nélkül....................8999.-
GAME BOY MARIO SET : GAME BOY alapgép + MARIO LAND....................10999.-
GAME BOY SUPER SET : GAME BOY alapgép + MARIO LAND + WARIO LAND MARIO 3 ....14999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + 2 db CONTROL PAD....................11999.-
MS SUPER SET: MS alapgép + SONIC + STRIDER + WORLD CUP '94 + 2 db CONTROL PAD....................15999.-
MS MORTAL SET: MS alapgép + SONIC + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD 15.999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT

GAME GEAR SET: GAME GEAR alpgép + COLUMNS 17999.-
GAME GEAR SUPER SET: GAME GEAR alapgép + 4 JÁTÉK 18999.-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2199 Ft-tól	SNES CONTROL PAD	1999 Ft-tól
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft	SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER	3000 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft	SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI-KÁBEL	1999 Ft	SNES JOYSTICK HOSSZABBITÓ KÁBEL	999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER	3999 Ft	GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR	1999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft	NES ACTION REPLAY	5999 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR	3999 Ft		

ÚJDONSÁGAINK:

SUPER GAME BOY



Végre lehetőséged lesz a Game Boy játékaidat a Super Nintendo-n keresztül a TV-n játszani.
Ára: 9999.- Ft.

MENACER



6 játékkal mindössze 9999.- Ft.

INCREDIBLE HULK



ZÖLD...ZÖLDEBB...LEGZÖLDEBB.....HULK!
SUPER NINTENDO PAL 10900,-
MEGADRIVE 9900,-
GAME GEAR 5900,-

COLONIZATION



A CIVILIZATION méltó folytatása.
PC 3.5 6999,-

FIFA SOCCER



PC 3.5 5999,-
PC CD ROM 6999,-
SEGA MEGADRIVE 7900,-
SNES PAL 9900,-

MAXIMUM CARNAGE



SEGA MEGADRIVE 9900,-
SNES PAL 9900,-

URBAN STRIKE



SEGA MEGADRIVE 9900,-

LEMMINGS



C64 LEMEZ 1999.-
C64 KAZETTA 1999.-

AMIGA PROGRAMOK

DUAL MÉDIA (PC ÉS AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

CD32 PROGRAMOK

GUNSHIP 2000
5999 Ft

IMPOSSIBLE MISSION 2025
5999 Ft

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf: 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

UNIVERSE 5999 Ft

TETRIS ÉS KIKUGI 799 Ft

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND
CHASE HQ
NAVY SEALS
ROBOCOP III
SHADOW OF THE BEAST
TOKI

C64 KAZETTÁK

3D POOL
4 MOST ACTION
4 MOST FIGHT FRIGHT
4 MOST HORROR
4 MOST MEGAHEROES
4 MOST SPEED STUNTS
4 MOST SUPER SPORTS
4 MOST TOPPERS
ACROJET
AIRBORNE RANGER
ALIEN III
ALIEN STORM
ANDY CAPP
BADLANDS
BALLON BATTLES
BANGKOK KNIGHTS
BONANZA BROTHERS
CARNAGE
CASTLE MASTER
CHASE HQ
COMBAT LYNX
CRYSTAL KINGDOM DIZZY
DARKMAN
DEEP STRIKE
DELTA
DEMON BLUE
DIC FROM PLANET OF B.MONSTERS
EXILE
F15 STRIKE EAGLE
FORGOTTEN WORLDS
GAMES WINTER EDITION
GO FOR GOLD
GREEN BERET
HAWKEYE
HOOK
LAST DUEL
LAST NINJA
LED STORM
LEMMINGS
LOTUS ESPRIT
MATCH POINT
MC DONALD LAND
MIDNIGHT RESISTANCE
MULTIMIXX 1
MYTH
NEIGHBOURS
NIGHTSHIFT

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

SNES PAL CARTRIDGE-OK

FLASHBACK 5999 Ft

C64 KAZETTÁS GYŰJTEMÉNY

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999 Ft

GAME BOY CARTRIDGE-OK

NO LIMIT 999 Ft

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

BUBBLE AND SQUEAK 5999 Ft

JUNGLE BOOK 9900 Ft

MORTAL KOMBAT 2 11900 Ft

NHL HOCKEY '95 8999 Ft

SUPER STREET FIGHTER 2 11 999 Ft

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

MEGA CD PROGRAMOK

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1942 PACIFIC AIR WAR 5999 Ft

HAND OF FATE 5999 Ft

MORTAL KOMBAT 4999 Ft

OVERLORD 6999 Ft

TIE FIGHTER 6990 Ft

IBM 5.25 PROGRAMOK

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

BLOODNET 5999 Ft

STAR CRUSADER 7999 Ft

TFX 6999 Ft

MANGA VIDEÓK

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!

MIVEL LISTÁNK OKTÓBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

KAPJ AZ ALKALMON - HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!



90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-
91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-
91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-	93/2 138,-	93/3 138,-
93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.- Ft-ért vásároható meg. Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg.
A Szimulátor különszám elfogyott.
A fenti árakhoz potóköltség is járul.
Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf. 132.

V. évfolyam 10. szám 1994. október

576 KByte

TARTALOM

Egy kiállítás naplója, számtalan extra újdonság, legelőször nálunk olvasható titkos infók, világszínvonalú design - és mindez abszolút színesben!

DOOM 2



Visszatért végre valahára a várva várt vértestvér! Húscafatok, hullahegyek, puskatusok: DOOM II - A pokoli színjáték!

RUFF'N'TUMBLE



Vagány srác gépfegyverrel a mancsában egy fémdarazsat küld a másvilágra - ki ez, ha nem az utolsó akcióhős?

DELTA V



Egy elhibázott mozdulat... űrhajóddal a falnak vágódsz és véged... Kösd fel a gatyót és indíts újra - hisz ez csak játék!

COLONIZATION



Mi lenne, ha Te lehettel volna az Új Világ felvirágoztatója? Jó mi? Nem kell más, csak hass, alkoss, gyarapíts...

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/10-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Eredeti bt.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Kft.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

AUTUMN ECTS 94

A gép kecses ívben emelkedett fel Ferihegy 2-ről, majd egy éles jobbkanyar után (amitől többen az előre bekészített vízhatlan zacskójuk után kezdtek matatni) rátért a JÖVŐBE vezető légifolyosóra, aminek végállomása a számítógépes játékok európai Mekkája, a londoni European Computer Trade Show (ECTS), vagy ahogy ízes angolsággal mondják, az "iszítiesz" volt. A magyar tévétől "kölcsönzött" kéttagú stábbal kiegészült 576-os legénységünk másfél órai könnyed repkedés után érkezett meg az addigra stílszerűen lucskossá ázott albioni reptérre, majd egyórás bumlizás után a szállásra. Itt négy-öt percet töltöttünk (máiha le, zuhany alá, fogkefe elő, új ruha fel), majd irány a pezsgés! Eddigre már az eső is csak szakadt, nem ömlött, úgyhogy zavartalanul vethettük bele magunkat a "hótlaza-szakadt-punk-gentlemanus-önmótlan-eleganciájú" londoni forgatagba. Az egyik sarkon épp a "Take That" fiúk nyomakodtak a Capital Radio épületét körbevevő csitrihadból kifelé, a másik utcában a mára már nemcsak szupermodell, hanem szuperpoéta és szuperkornyika Naomi Champell (itt dögöljek meg, ha nem igaz) pózolt első (Istenem, add, hogy egyben az utolsót) regényének sajtóbemutatóján egy könyvesbolt előtt. Szóval pezsgésből tényleg nem volt hiány, pedig még el sem kezdődött a másnapi, igazi show...

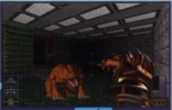
BLUE BYTE



A dinamikusan fejlődő német szoftvercég parádés összeállítással várta az érdeklődőket. A Battle Isle legendakör minden eddigi epizódján túltesz a **THE SHADOW OF THE EMPIRE** című önálló rész, amely a PC-k minden lehetőségét kihasználja (vektor-, illetve ray-trace-elt grafikai megjelenítés, Silicon Graphics-szal készült animációk, CD minőségű zenék és folyamatos dialógusok, Windows alatti futtatás lehetősége, ésatöbbi, ésatöbbi). A sztori alakulásában fontos szerepe van a szerelemnek, gyűlöletnek, hatalomvágynak és természetesen a stratégiai képességeknek. A szerepjátékosoknak is tartogattak érdekességet tarsolyukban, ugyanis az Ambermoon, Amberstar, Lionheart alkotógárdája a Blue Byte égisze alatt mutatta be eddigi legcsodálatosabb fejtesztését, az **ALBION**-t. Sikeresen kombinálják a két és háromdimenziós megjelenítést, a könnyen kezelhető és átlátható menürendszert és a történelmi hűséget. Nem mesebeli lények szerepelnek a játékban, hanem amolyan történelmi "mi lett volna, ha" játékot játszhatunk. Felismerve az Amiga szűk lehetőségeit, a játékot csak PC CD-ROM-ra fejlesztik - még jó darabig (úgy '95 végéig).



ELECTRONIC ARTS



Ez az a cég, amelynek kábé egy oldalt kellene szentelni, hogy minden programját legalább címszavakban be tudjuk mutatni. Inkább majd visszatérek a későbbi Hírekben a kimaradt anyagokra és most csak a legnagyobb ászokat sorolom: elsőként egy igazi Doom klón, a **CYCLONES** kerül terítékre, amelyben az ismertető alapján valami hangzatos cél (világuralomra törő idegen lények kiirtása kézzel-lábbal) érdekében pusztítjuk azokat, akik az utunkba kerülnek, valójában azonban egy vérbeli 3D-s "född a f*két, ne siránkozz" akciójátékról van szó. Csendesebb vizekre evezve nézzük a **FREDDY FISH** című produkciót, amely a 3-8 éves korosztályt célozza meg cuki halacskájával. Freddy elveszett magvak után kutatva felfedezi az óceánok állat-, és növényvilágát, humoros is izgalmas kalandokba keveredik útja során - mindezt a legkisebbek nyelvén: szemléletes rajzok és animációk (SVGA) segítségével. Ha már a vizeknél tartunk, szólnék néhány szót a tengerek keselyűiről, az anyahajókról startoló vadászbombázókról. Róluk szól ugyanis a **U.S. NAVY FIGHTERS**, amely egy szimulátor-sorozat első része. A valós környezetben (a Fekete Tengeren, az Eisenhower anyahajóról kiinduló ukrajnai intervenció alatt) játszódó szimulátor minden eddigi csúcsot romokba dönt a sebességével, legkülönbözőbb opcióival, dögös hangeffektjeivel és játékélményével. Utolsónak hagytam az egyik legeredetibb alkotást a cégtől, ami a **LITTLE BIG ADVENTURE** névre hallgat. Ez a játék egy olyan világba kalauzol el bennünket, ahol háromféle faj (futurisztikus elefántra





hasonlító, nyúlszerű és fura, emberforma lény) él egymás mellett békességben. Jön persze egy gonosz hódító, aki ellen Twinsen, az emberforma szereplő felveszi a harcot. A játék újszerű megfogalmazásban mutatja be a történéseket: izometrikus, 3D-s ray-trace-elt hátterek előtt fillezett vektoranimációk közepette mozoghatunk apró szereplőnkkel, több mint 40 féle térségben, többszáz helyiségben (erődítmény, gyár, titkos átjárók, stb). A bemutatott játékok csak PC-re jelennek meg a közeljövőben.



EMPIRE



Nagy volt a sürgés-forgás a jobbára stratégiai játékairól híres szoftverház standja előtt, hiszen jónéhány újdonsággal és meglepetéssel szolgáltak minden stílus kedvelőjének. A napokban megjelenő **DAWN PATROL** nemhiába vonzott tömegeket, hiszen a két méter átmérőjű képernyőn vérbeli első világháborús lövöldözésnek lehettünk tanúi. A 640x400-as felbontás mellett is pergő akció, texture-mapping eljárással készített 3D-s grafika és a hangszórókból bömbölő csatazaj vérpezsdítő hatást ért el. Mindkét oldalon harcba léphetünk majd 15-15 féle korabeli repülő fedélzetén - november elején. PC-n **CYBERJUDAS** néven pedig egy szokatlan megfogalmazású "oszd meg és uralkodj" játékuk van készülőfélben, aminek alapjául a méltán népszerű Shadow President szolgált. Kitalált korban és környezetben a Földön járunk, amelynek vezető hatalmának kormányzójaként szörnyű gyanú fog el bennünket: valamelyik tanácsadónk az életünkre és a korlátlan ha-



talomra tör. De nem tudjuk melyikük az áruló. Vagy idejében megtaláljuk a Júdást, vagy elvesztünk. A játék doktori disszertációk és a CIA titkos ténytára felhasználásával készül, élvezetes hang és grafikai környezetbe helyezve - kizárólag PC CD-ROM-ra.

GAMETEK

A feltörekvő cégek között előkelő helyet foglal el az amerikai székhelyű, de mára európai irodával is rendelkező Gametek, amely két újdonsága a mostani számunkban már nagyító alá is került, de ezen kívül is volt információ a tarsolyukban. Novemberre ígérik a **HELL** című cyberpunk thrillerüket, amelyben összekeveredik az idő és tér, a jelen és jövő, a valós élet és a túlvilág. 2094-ben járunk, üldözöttként menekülünk olyan bűnök miatt, amiket el sem követtünk - vagy mégis? Az igazságszolgáltatás emberei életre-halálra keresnek bennünket, s melléjük szegődött a Sátán is, aki feljött a pokolból, hogy a bűnösöket magával vigye. De mi nem követtünk el semmit! Hogy igazunkat bizonyítsuk és megmeneküljünk a biztos haláltól vérbeli cyber eszközökhöz kell folyamodnunk: komputer hackelés, infóleszívás, hálózatgarázdaság, stb. A 3D-s környezetben játszódó és igazi hollywoodi hangulatot árasztó játék november táján várható PC CD-ROM-ra.



INFOGRAMES



A francia illetőségű fejlesztőgárda nagy erőkkel vonult fel a kiállításon, s így igazán szép produkcióikról tudok beszámolni. Három nagy durranást mutattak be: a **CHAOS CONTROL**-t, a **PRISONER OF ICE**-t és a legendás **ALONE IN THE DARK 3**-t. Kezdem ez utóbbival: Edward Carnby élete legkomolyabb talánya előtt áll, mikor egy segélyhívás nyomán Slaughter Gulch-ba, egy vadnyugati porfészekbe érkezik, ahol a '20-as évekből itt maradt cowboy-kísértetek igyekeznek feltartóztatni. Kiderül, hogy a terület a navajo indiánoké volt valaha, akiknek szellemei szintén megjelennek a színen - nem kis ijedséget és fejtörést okozva derék Carnby-nak. A trilógia harmadik része a megszokott színvonalon, több



háttér és szereplő bemutatásával és felgyorsított animációkkal mutatkozik be november táján - PC CD-ROM-on. A **CC** története hagyományos sci-fi akció (idegen támadók, hős vezér, aki megvédi a Földet, stb), de a kivitelezése egyedülálló. Poligonos grafikai támogatással készült a mozgatási rutin, háromféle rálátási lehetőség szabad váltogatásával harcolhatunk a fürge (20 kocka/sec) ellenfelek ellen, az átvezető filmek láttán pedig elcseppen az ember. Természetesen csak PC CD-ROM-ra jön ki még idén. A **POI** megtörtént eseményeken alapuló fikció, amely a Déli Sarkra kalauzol el bennünket, a második világháborút közvetlenül megelőző időkbe. Egy náci kutatóbázisról sikerült titkos adatokat tartalmazó ládákat kicsempészni, de a főhadi-s-zállásra való visszatérés során misztikus dolgok történnek az expedíció tagjaival. A kor legjobb titkosügynökét bízzák meg a helyzet tisztázására. Interaktív kalandra számítsunk, újszerű egérirányítással és több mint 150 helyszínnel. Érdekesség, hogy a játék happy enddel vagy tragikusan is véget érhet - aszerint, hogy mit állítunk be kezdéskor. Csak PC CD-ROM-ra jön majd ki karácsony táján.



MANIC MEDIA PRODUCTIOS

A show egyik legnagyobb feltűnést keltő cége volt az ismeretlenségből előbukkant társulat, akik **SUPERKARTS** című produkciójukkal méltán nyernék el a kiállítás legeredetibb játékának címét. Milyen bazinagy ötlet: vegyítsük a Doom mozgatási rutinját a gokart szabályaival és máris egy négy keréken száguldó őrületet kapunk eredményül! Szívem szerint egy napot is eltöltöttem volna a hatalmas képernyő és a valódi kormánykerék-joystick előtt, annyira magával ragadott a verseny izgalma. Hét másik résztvevő ellen nyomulhatunk, nyolc egymástól teljesen különböző pálya közül választva. A verseny alatt számtalan felvehető cumóval találjuk szembe magunkat, az előre/hátra/oldalnézet menet közben váltogatható, a végleges változatban pedig depóba való kiállás, tankolás, kerékcsere is lesz. Ketten is játszhatjuk majd osztott képernyőn, vagy akár nyolcan is hálózaton keresztül! A program óriási szenzációja, hogy egy mezei 386-oson is szédítő sebességet produkál - köszönhető ez az újonnan kifejlesztett valósidejű háromdimenziós (Real Time 3D = RT3D) mozgatási rutinnak. Mondanom sem kell, hogy csak PC-re illetve PC CD-re jön ki hamarosan.



MICROPROSE

Csak két villanást ragadnék ki a világcég repertoárjából, mert nehéz lenne felsorolni minden tervüket.

Legközelebbi időpont a **TRANSPORT TYCOON** PC-re való megjelenési dátuma; '94 november. A játék - mint a neve is mutatja - a Railroad Tycoon "utódja", de minden tekintetben túlszárnyalja azt. Feladatunk egy olyan konszern felépítése lesz a számítógép által abszolút véletlenszerűen generált területen, amely egyeduralkodó tud maradni a vízi,- közúti,- vasúti- és légi szállítás terén és az 1930-as évektől kezdődően egy majd' 100 éves időszakban. SVGA grafikai, ablak-menük, váratlan események, életszerű történések - és mindez állandó mozgásban és kölcsönhatásban. Hasonló aprólékosság és életszagú kivitelezés jellemzi az **1944 - ACROSS THE RHINE** című PC-re készülő tankszimulátort és stratégia játékot. A Második Világháború eseményeibe kapcsolódhatunk be - mint egy egyszerű tankkezelő, vagy akár az antant seregek főparancsnokaként is. Taktikai és stratégiai képességek, a történelem kiváló ismerete és persze szerencse is kell a játékhoz, amely minden egyes ütközetet véresen komoly 3D-s látványként tár a szemünk elé. Igazi MicroProse színvonalú anyag lesz, az bizonyos!





MINDSCAPE



A megújulásra mindig képes MINDSCAPE ismét pazar játékkínálattal hívta fel magára a figyelmet. A cikkírás pillanatában megjelenő **DRAGON LORE**, amely egy vérbeli kalandjáték-trilógia első epizódja, igencsak tetszetős háttereivel és frappáns 3D-s filmjeivel minden látogatót lenyűgözött. A sokásos kalandjáték történet mögött gyönyörű kivitelezés rejlik: minden szereplő és helyszín renderelt és poligonos grafikai támogatás mellett mozog, gyakorta átvezetőfilmek helyettesítik az unalmas gyaloglást és keresgélést, a zenéről és hangokról pedig csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. A CD-ROM tulajdonosok szíve vágya lesz, az tuti. A **LEGIONS - CONQUEST AND DIPLOMACY IN THE ANCIENT WORLD** című produkció viszont a stratégiai játékok szerelmeseinek szívét dobogtatja majd meg, hiszen a stílus tipikus elemeivel rendelkezve (hódító háborúk folytatása az ellenséges tartományok ellen,



alattvalók adóztatása és kihasználása, galád cselszövések megszervezése), igazi játékélményt nyújt - majd úgy november táján, PC-n. A télre készülődve aktuálisnak tűnik a **SUPERSKI PRO** névvel illetett CD-ROM-os síszimulátor. A bravúros 3D-s grafikájú, digitalizált figurák mozgatására épülő, szinte minden téli sportágot felölelő játék üdítő színfolt a begyepesedett olimpiai sportprogramok palettáján (tisztelet a kivételnek). Többek között műlesiklást, síugrást és bobversenyt játszhatunk a november elején polcokra kerülő játékkal.



MIRAGE



Több éves vajúdás után az utolsó fázisába lépett a **RISE OF THE ROBOTS** fejlesztése, amely minden idők legszélesebb körben terjesztett játékának ígérkezik, hiszen PC-re, Amigára, CD32-re és valamennyi SEGA alapú konzolra kijön még az idén. Aki esetleg nem hallott volna róla, annak elmondom, hogy a "futurisztikus környezetbe ágyazott Street Fighter" lázadó robotok élet-halál harcáról szól. A grafikát film-minőségűnek titulálják, ami egy kicsit túlzás, de valóban tetszetős animációjú a bunyó. A karakterek mozgásai digitalizált mozgásfázisok elemzése útján készültek, egyes szereplők "morph" átalakulása (fémolvadáshoz hasonló alakváltoztatása) pedig tényleg egyedülálló. A zenéjét Brian May komponálta, a hanghatásait pedig természetesen digitalizált zörejek alkotják. Ízelítőül két kép, az első a PC CD-ROM változatból, a másik pedig az Amiga 1200-es verzióból való.



OCEAN

Egy kicsit lefékezte az iramot a multinacionális cég, ugyanis a régi INFERNO-standjával és minimális számú újdonsággal fogadta az érdeklődőket, sőt még a régóta várt INFERNO és TFX CD32-es verzióit is visszamondta. Helyette a **JUNGLE STRIKE** Amiga és PC verzióival rukkolt elő, amelyek megszólalásig hasonlítanak majd a konzolos változathoz. Szépen áthidalták az Amiga korlátait, alig lehet észrevenni, hogy A500-ason fut az akció. Kilenc komplex küldetés, más és más feladatokkal, változatos járműparkkal (motorbicikli, helikopter, a Lopakodó) és folyamatos akcióval. A platformjátékok igazán nagy ismerőjeként, nem állhatta meg a cég, hogy **MIGHTY MAX**, a pöttöm emberke kalandjait fel ne dolgozza. A főhős egy Nyugat-Európában és az USA-ban felettébb népszerű műanyag figura, akinek a játékban az lesz a feladata, hogy ádáz ellenfelét, SkullMastert megakadályozza a Föld elpusztításában - a szuperfegyveréhez szükséges alkatrészek elorozásával. A játék érdekessége, hogy osztott képernyőn ketten is gyűjtögethejük a meghatározott komponenseket - akár egymás munkáját összezagyválva is (challenge mode). Cuki főhős, ezernyi ellenfél, aprólékos grafika és mindez 5 pályán, 5 szinttel - ilyen ismérvekkel rendelkezve akár az Amigás platformjátékok legendás képviselője is válhat belőle.





PSYGNOSIS



A "különc" szoftverház a kiállítástól 4-5 kilóméternyire, egy elegáns bárban és annak tanácstermében tartotta filmvetítéssel egybekötött bemutatóját, természetesen telt ház előtt. Nem véletlenül csődültek a látogatók a helyszínre, hiszen szenzációs produkciókkal rukkolt elő a nemrégiben SONY tulajdonba került cég. Egyrészt a régi szép időkre emlékezve bemutatta az **ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS**-et, amely jelentős újításokat tartalmaz az elődökhöz képest: nemcsak a megadott számú pöttöm célbajuttatása a cél, hanem megjelölt egyedekre külön-külön is gondot kell fordítanunk. További újítás, hogy ellenfeleink is akadnak majd,



akikre külön oda kell figyelnünk. És nem utolsó sorban sokkal nagyobb területen helyezkednek majd el a pályák, gondoskodva a hosszantartó élvezetről. Jó hír, hogy nemcsak PC-re, hanem Amiga 1200-asra is megjelenik. Csuda nagy bulinak ígérkezik az Angliában népszerű fantasy humorista-szerző, Terry Pratchett ötletei alapján készülő **DISCWORLD**, amelyben többek között a Monthy Python-ban is szereplő Eric Idle is szerepel - mint "magyarhang". A rengeteg digitalizált beszéddel és grafikai geggel tarkított kalandjáték karácsonyra jelenik meg PC-n. Az eddig SCAVANGER 4 néven ismertté vált és általunk is bemutatott szupergyors űr-akciójáték a NOVASTORM elnevezést kapta (remélem ez a végleges). Végül pedig nem szabad megfeledkeznünk a PSIGNOSYS legékesebb gyémántjáról, az **ECSTATICA**-ról. 5 év megfeszített munkája nyugszik a filmszerű grafikával, ellipszis végtagú szereplőkkel és lebilincselő sztorival megáldott játékban. A kissé amorf szereplőkből sugárzik a báj, pedig a történet korántsem dedósoknak való; szigorúan csak 18 éven felülieknek való jelenetek tarkítják a játékot. Villanásnyi technikai háttér: 80 féle karakter, 700 fajta jelenetséma, 250 valósidőben mozgatott háttér, stúdió minőségű hangok és párbeszédek, etcetera, etcetera. Novemberre ígérik, PC CD-ROM-ra.



SIERRA ON-LINE



Na ők sem bízták a véletlenre a sikert! 20 perces időutazásra invitálták az érdeklődőket egy bázikus méretű tévéképernyő elé, majd eltompultak a fények és megindult a show... Egy oldal is kevés lenne az újdonságaik bemutatására, úgyhogy csak hármat ragadok ki közülük. Minden bizonnyal megirigyelték remek szerepjáték rovatunk címét, amikor a borzongató psycho-trillerüknek a **PHANTASMAGORIA** fantázianevet adták. A sztori szerint nászútra érkezik egy fiatal házaspár egy neves illuzionista szigetére, ahol a ház szelleme hatalmába keríti a férjet. A talpraesett ara elindul felfedni az évszázados átkot... A program minden tekintetben óriási. Nemcsak a 4 (!) CD lemeznyi terjedelme tekintélyt parancsoló, hanem a 400 oldalas forgatókönyv, az 500 féle kameraállás, a több mint 90 percnyi élő filmrészletek is mellbevágó adatok, amiknek grafikai és



audio hatása sem kisnyúl. Hasonlóan hatásos volt a **KINGS QUEST 7** bemutatója is, amely során olyan rajzfilmhatású animációt, digitalizált beszédet és mesébe illő hangokat láttunk-hallottunk, hogy jó hogy volt karfája a széknek, mert volt mibe kapaszkodnunk. A 100%-ig kézzel rajzolt hátterek előtt káprázatosan mozognak a törékeny szereplők, akiknek egyébként semmi közük az eddigi hat részhez. Teljesen megújult az irányítópanel, a VGA grafikát SVGA váltotta fel, az egyből 2 CD-nyi hosszúság lett, a szépséges királykisasszonyról szóló sztori is másfelé kalandozik, mint az elődökben - egyszóval egy új legenda van születőben. Hasonló megújulásról tett tanúbizonyságot a Goblins trilógai, amelynek nevetséges hősei hamarosan ismét görcsölnek a PC-sek képernyőin a **WOODRUFF** című paródiában. A főhősnek véresen komoly feladatokat kell megoldania (az elrabolt füles mackójának a megkeresése), szédületes átalakulásokra képes (nővé változás, hülyének tettetés - ez utóbbi nem is olyan megerőltető) és még sorolhatnám a blődségeket. A grafika és hangok a már megszokottnál is idétlenebbek lesznek. Megjenés talán még idén, csak PC-re.



TEAM 17



A programéhes Amiga tulajdonosok most fellélegezhetnek, mert a névsor hátfelén tanyázó gárda nem hagyja őket cserben a jövőben sem. Azon túl, hogy a SUPER STARDUST és a ALL TERRAIN RACER a napokban jelenik meg, a jövőre is tartogatnak csemegéket. Első ígéretes programkezdeményük a **WITCHWOOD**, amely leginkább a Zelda családfába tartozik a korszerű szerep/



kalandjáték tulajdonságaival, madártávlati grafikájával és mesebeli szereplőivel. Az aranyos figurák, a jópofa és váratlan események, nomeg a szinte bejárhatatlanul nagy terep gondoskodik a hosszú szórakozásról. Előre láthatólag jövő évben húsvét idején tojja majd a nyuszi Amigára és PC-re. Még többet kell majd várni a **3D OFF ROAD**-ra keresztelt, kizárólag CD alapú számítógépekre megjelenő autóversenyre, amely csak '95 szeptembere táján debütál majd. Érdemes lesz azonban türelmesnek lenni, mivel mellbevágó látványosságokat ígér a villámgyors 3D-s poligonos grafikát alkalmazó játék. De ez még a távoli jövő zenéje. Kicsit hamarabb, úgy fél év múlva várható a PC-re és Amigára készülő **KING OF THIEVES**, amely a régi sémákat (uralkodás az alattvalók felett, adóztatás, hódító háborúk a szomszédos régiókkal szemben) egyesíti a mai játékokkal szemben támasztott komoly követelményekkel (100%-os grafikai kidolgozottság, akciódús játékmenet, a történésekben való aktív részvétel, stb).



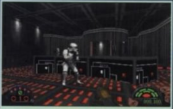
US GOLD

A legnagyobb cégek esetében van leginkább gondban az újságíró - mit válasszon a rengeteg program közül, melyik érdekelheti a leginkább az olvasót. Ugyanezzel a bőség zavarával találtam magam szemben a US GOLD játékcsokra láttán. Remélem érdekeset választottam... A **POWER DRIVE** című autós rally-n már az utolsó simításokat végzik a szakemberek és azt állítják, hogy az egyik legélethűbb mozgásokat produkáló verseny lesz. Ebben most tényleg nem lódítanak, saját két szememmel győződtem meg az állítás igazáról: tényleg fenomenális az anyag. Háromféle versenyben, hatféle kisautó közül választva, a legkülönfélébb terepfajtákat (jeges, homokos, vagy aszfalt burkolatot) kipróbálva nyomhatjuk a gép, vagy haverunk ellen. Megjenése PC-re és Amigára várható.



VIRGIN

A VIRGIN fennállásának egyik legnagyobb üzletét csinálta meg, amikor sikerült leszerződnie a LUCASARTS-szal, hiszen a világ egyik legötletgazdagabb cége jó óment jelent. Együttműködésük első gyümölcse a Doom és Star Wars gyökerekből táplálkozó **DARK FORCES**, amely egy Csillagok Háborúja-környezetbe ágyazott 3D-s öldöklés. A Halálcsillagon a birodalmi ezred fehérsipkás katonáit, a melléjük csapódott dög ronda lényeket és végül Mohc admirálist kell a másvilágra küldenünk, miközben foglyokat szabadítunk ki és fegyverraktárakat repítünk a levegőbe. A 360 fokos szabad mozgás, ugrás és fel-le nézés itt sem akadály. Megjelenése november végén várható PC-n lemezre és CD-re is. Az Amiga tulaj-







donosok most hegyezhetik a fülüket, mert a VIRGIN rájuk is gondolt: még a karácsonyi forgatag közepette szeretné piacra dobni a **CANNON FODDER 2**-t, amely az elődtől nemcsak újrakreált missziókban különbözik, hanem ezernyi új elemet is tartalmaz: eddig nem látott gépek, harcijárművek, intelligensebb ellenfelek mutatkoznak be. Ugyancsak először Amigára, majd PC-re is kijön a méltán világhírű játék, az **ALADDIN**, amely eddig csak a konzol-tulajdonosokat boldogította. Ez az a platformjáték, amit minden jóérzésű számítógépesnek meg kell szereznie - ha másért nem, akkor a remek animációért, 8 pályás + számtalan bónusz-szintes játékmenetért, a besz*rás jó hangeffektekért és a számtalan gegért, poénért. A Dune II sikere minden bizonnyal eltörpül majd a Westwood Studios legfrissebb durranása, a **COMMAND AND CONQUER** mellett. Mivel ugyanaz a team dolgozott mindkét produkción, könnyedén átvették az előbbi erényeit és új ötletekkel elegyítve kidolgozták minden idők egyik legkomplexebb stratégiai-akciójátékát. A városépítés, politikai intézkedések, infrastruktúrális fejlesztések párosulnak a háborúzással, embargókkal és gazdasági leigázással. Novemberre ígérik PC-re.



Itt a vége, fuss el véle! Legnagyobb sajnálatomra a kézirat lezárásakor jónéhány céget ki kellett emelnem az összeállításból, mivel még így is csak zsugorított formában tudtuk bepréselni a négy oldalra - nem is beszélve a konzol újdonságok háromoldalas összeállításáról. Ezért hiányoznak olyan nagy nevek, mint CYBERDREAMS, INTERPLAY, DOMARK INTERACTIVE vagy ACTIVISION. Róluk majd a következő számban olvashattok...

HELL ON EARTH

DOOM II

EXKLUZÍV KÉPEK! ELSŐKÉNT NÁLUNK!

Gazsi kollégám óriási felfedezést tett és kitalált egy teljesen új elemzési stílust (lásd Delta V). A stílus lényege, hogy a játék jellemző képei alapján mutassuk be nektek a programot. Ötletét kölcsönvéve készítettem el az utóbbi idők legizgalmasabb lövöldözős játékának, a DOOM 2 - HELL ON EARTH-nek az ismertetőjét. Azért nem teljes leírást gyártottam, mert a cég csak egy demo verziót küldött (a játék világpremierje október 10-én lesz) - és senkit nem akartam téves adatokkal félrevezetni.

Megjött az álmatlan éjszakák újabb bajnoka !



Amint látjátok, új ellenfelekben nincs hiány. Közülük az egyik ez a barna golyó, amely addig lövöldözi ki a halálfejeket magából, amíg hidegre nem teszszük. A lángoló koponyák viszont gyors repkedésük miatt a legidegesítőbb dögök. Nézzetek csak bele a szájába!



Hát ez a kövér hájpacni sem egy egyszerű feladat! Két bazinagy rakétavető van nála, amelyekből egyszerre tüzel. Rajta látszik igazán, hogy mennyire igényes a grafika, hiszen elég közel állok hozzá, mégis tökéletesek a vonásai. Egyébként elég lomha egy alak.



A harmadik ünneprontó áll előttetek: a gépágyús. Ő pont azzal a CHAINGUN-nal van felszerelve, amelyet mi is használunk. Namost: én eddig ezzel a fegyverel szerettem legjobban írtani, most viszont könnyen visszakaphatom a kölcsönt, ha nem vagyok óvatos!



Nagyon valószínű, hogy őkelme a Kos csillagjegy szülötte. Vele már találkoztunk az első részben, de csak mit főellenség tűnt fel néhányszor. Most viszont minden pályán, a lehető legrosszabb időben jelenik meg - mint ezen a szűk folyosón, ahol aztán sansztalan vagyok kereket oldani.



Pillantsatok csak rá erre a háttérre! Egyszerűen fenomenális a város, igazi füstös, züllött és félelmetes. A pálya grafikája sem mindennapi, sokkal több a különálló épület, nem szokványos kapu, oszlop, árkád, tetőterasz. A legtöbb helyszínről már csak az utcatáblák hiányoznak!

EGY GONDOM VAN CSUPÁN: MI A FRANCOT KELL CSINÁLNI A JÁTÉK LEGVÉGÉN, A HARMINCADIK PÁLYÁN ?



Ez volt az egyik kedvencem: a kínzókamra! Szerintem ezért korszakalkotó a DOOM 2 - ilyen negatív hangulatú helyeket még egy játékban sem láttam. Ha elgondolom, hogy ezek az emberek mennyit szenvedhettek a halálukig, sokkal nagyobb hévvel írtom a szörnyeket.



Ezt a képet azért választottam, mert itt látszik a játék ötletessége. A ketrecben 3 zombi mászkál, akiket óriási móka szépen egyesével lepuffantgatni a shotgun-nal. Tök nyugodtan, hiszen senki nem támad hátulról - és ilyen bulik szép számmal akadnak a játékban!



Ez talán mindenkit meggyőz a grafika minőségéről! Két szétroncsolt test és az a bizarr kapu - szerintem rájöttetek, hogy ez az utolsó összecsapás előcsarnoka. És akkor a látványhoz még hozzájön az a hátborzongató zene - tényleg nem mindennapi.



Íme a tűzember! Borzalmasan idegesítő ellenfél, hiszen akármilyen messze állunk, mindig megéget az általa megidézett láng. Ezen a pályán úgy rohangáltam előle, mint a mérgezett egér. Az égbolt grafikája sem kutya, H.R.GIGER bácsi (ALIENS) stílusa érződik rajta.



Végül egy kis humor. A bikafejű dög a legerősebb ellenfél, no de a pók sem piskóta! De elég egy agyafúrt testcsel és hőseink bőszen lőni kezdik egymást, rólunk tudomást sem véve. Először a pók adja fel, nekünk meg csak hátba kell lőni az őrjöngő óriást. Gyerekjáték!

Remélem, a fantasztikus képek alapján megéreztetek valamit a DOOM 2 hangulatából. A játék nagyon egyedi, nem az előző részből táplálkozik és észveszejtően hangulatos. Az óriási, több tíz méter magas termek ugyanúgy megvannak benne, mint a keskeny folyosók, intelligensebbek az ellenfelek és vérfagyasztóbb a sztori. Szinte hihetetlen, de néhány zenében egyik kedvencemet, a PANTERA együttest (Vulgar Display of Power) véltem felfedezni - erősítsen már meg valaki, vagy csak képzelődtem? Ha igénylitek, gyárthatok teljes leírást is. MARTIN

A Renegade cég eddig is mászkálós platformjátékairól volt híres. Most egy újabb gyöngyszemmel rukkoltak elő, mely követi a régi hagyományokat, és nagyszerű szórakozást nyújt. A játékban Ruff-ot, a vagány kiscsákót irányíthatjuk, aki egy véletlen folytán teleportálódik a gonosz Dr. Destiny által uralt univerzumba (miért hívnak minden rosszfiút Végzetnek, Halálnak meg Torokgyulladásnak minden számítógépes játékban? És miből van ezeknek disszertációja?). Mivel Ruff számító ember, erre az eshetőségre is fel volt készülve, mindig hord magával egy apró termonukleális gépfegyvert, melyet előhúzva azonnal meg is kezdheti a harcot a gonosz Tirannus és Bádogfejű Robothadserege ellen. Tizenhat szinten kell végigküzdenie magát, melyek négy világra osztják ezt a furcsa univerzumot. Minden pályán

A MISTER COMPUTER GAME SZÉPSÉGVERSENY IDEI GYŐZTESE !



● Nem kell berezelni, lesz még nagyobb is!



● Szegény csavar-droid, azt hiszi, hogy megúszhatja a golyózáport.



● Az első darázs egy kis gyöngyöt cipel a hátán. Ez a "végzetes vonzerő"...

zöld, kék és piros bogyókat kell gyűjtenie, az egyre nehezebb pályákon egyre többet. Természetesen extra fegyvereket (rakéták, lézer- és plazmafegyverek, pajzsok), energia-, és életnövelő szereket is találhatunk, amelyek hatása csak bizonyos ideig érezhető. A továbbjutásunkat dobbantók, turbóliftek és "rakétalétrák" könnyítik, melyek vagy automatikusak, vagy nekünk kell megkeresnünk az őket működtető kapcsolókat.

LÁSSUK MOST A PÁLYÁKAT:

- **Fantáziaerdő**: fából ácsolt platformokon kell keresztülvergődnünk. Nincsenek túl kemény ellenfeleink, csak az "alapfelszereltségű" és a géptegyveres robotok, valamint egy darázshoz hasonló szerkezet. A végszörny is mintha alapjáraton működne.
- **Földalatti bánya**: itt főleg a csúszós kristálylapok és az olvadt lávatavak okoznak gondot. A helyszínhez illően bányászrobotok zargatnak minket: egyikük hosszú, fullánkszerű ütvefúrójával bökdös (naa, te kis huncut), míg a másik a cipőfűzőnkre köt csomót, ha nem vigyázunk.
- **Bádogfej-gyár**: nem győzöm eleget hangsúlyozni az elektromosság veszélyeit. Látod, már megint megrázott az ipari áram! Inkább azokkal a kedves kamikaze rakétarobotokkal meg a barátaikkal, a rakodórobotokkal játssz! Ugye milyen kedves, elbűvölő emberek?
- **Dr Destiny kastélya**: ez az igazi próbatétel! A kastély sötét folyosóin (amelyek persze tele vannak rejtett csapdákkal) meg kell mérkőznünk a lovagokkal, az ide-oda teleportáló varázslókkal, miközben denevérszárnyak csapnak az arcunkba és patkányok mardossák a lábikránkat. Hiába, Dr Destiny nem aprózza el, ha kellemetlen meglepetésekről van szó!



AZ ÉRTÉKELÉSSEL KÖNNYŰ DOLGOM VAN

A játék grafikája gyönyörű, készítői (a Wunderkind duó) valóban rászolgáltak a "csodagyerekek" jelzőre: a főhős animációja kedves, az ellenfelek bájosak és mégis rettentőek (és milyen sokféle van belőlük!), a hátterek változatosak, színesek és óriásiak. Ekkora és ilyen szép végszörnyeket is ritkán lát az ember, néha előfordult, hogy hagytam magam kinyírni (na nem volt azért olyan nehéz), csak hogy tovább gyönyörködhessek a látványban. A zene ugyancsak dinamikus, nagyon jól illik az akciódús játékmenethez. Egyszerűbben: vétek lenne kihagyni!

Ancy

A LEGNEVESEBB JÁTÉKTESZTELŐK IS EZT AJÁNLJÁK!





● A robotpiranhák hasonlóan viselkednek, mint az eredetik - letépik még az ember gatyáját is!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

RUFF 'N' TUMBLE — KIADJA: RENEGADE

- grafika
- hang / zene
- kezelhetőség
- kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **87%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4 HD: 27 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

STAR

Mindig kíváncsian tekintek egy új gárda új játékára. Ha valaki meg akar élni a piacon, annak első fejlesztésével kell meghódítania a közönséget - különben le is húzhatja a rolót. A Take Two merészen úgy gondolta, hogy kirukkolhat egy Wing Commander típusú játékprogrammal - hogy helyesen gondolkodott-e az majd kiderül. Nekem személy szerint tetszett első alkotásuk, a Star Crusader, amely a GAMETEK gondozásában jelent meg.

MESSZE, MESSZE EGY TÁVOLI GALAXISON...

Természetesen a Star Crusader is valahol egy távoli galaxisban játszódik, idegen bolygók, idegen fajok között. Történetünk az Ascalon Rift galaxisban kezdődik, ahol a Gorenes faj oldalán kezdjük a



A Gorenes birodalom jelképe: a hatalmat és tekintélyt parancsoló sólyom.



A kép a szimulátor szobában készült. Íme a gyakorlatra kiszemelt hajó.

kalandozást. Nevünk most Roman Alexandria, foglalkozásunkat tekintve az aranyflotta pilótája vagyunk. Talán a Gorenesek a legcivilzáltabbak az Ascalon Riften. Életmódjuk, felfogásuk, törvényeik civilizált fajra vallanak. Hadjárataik célja sem az erőszakos mészárlás és rablás, hanem a kultúra és civilizáció terjesztése a galaxis fejletlenebb fajai között. Természetesen akadnak ellenségei is a Goreneseknek, a hasonló szintű fajok hódítóknak nevezik a őket, mások felszabadítóknak és az univerzum oktatóinak. Általában a civilizálatlanabb fajok szívesen fogadják a Gorenesek közeledését - de a többi civilizált hatalom a hódítók erősödését látja ezekben a térfoglalásokban. Katonai hatalmuk jelentős megnövekedéséig még hat hónap van hátra - ugyanis ekkor fejeződnek be a munkálatok a Prajna-7-es bázison, ami az Ascalon Rift legjelentősebb katonai bázisa lesz. Jelen pillanatban az AR-1 AR-2 és AR-3 bázisokon találhatók a Gorenesek legfőbb katonai erőforrásai, és mi Roman Alexandria az AR-1-en teljesítünk szolgálatot.

ÉLET AZ AR-1-EN

Pályafutásunk az AR-1-es katonai űrbázison kezdődik. A címképernyőn egy hatalmas sólyomfigura, az uralkodó hatalmát és erejét hirdeti. Még mielőtt mélyebben belemennék a többi helyszín ismertetésébe nem árt megemlíteni az **ESC gomb** funkcióját, amit a bázis területén lenyomva a **setup**-ban találjuk magunkat. Itt a szokásos dolgokkal találkozhatunk: **mentés, töltés, törlés, zene ki/be, mozirészek bemutatása/átugrása**. Itt tudunk a repülés alatti alap beállításokon változtatni, például a radarok kijelzője mit mutasson, milyen sorrendben töltődjenek fel a gép részei (pajzs, lézer, utánégető stb.), a javítóegység a gép részeit milyen sorrendbe javítsa. Visszatérve a sólyomhoz: találunk rajta négy gombot. A **felső piros gomb** a taktikai szobába vezet, ahol egy hatalmas térképen megszemlélhetjük mely területek vannak a mieink és a többiek kezében. Ez a helyszín akkor lesz igazán érdekes, ha flottavezetők leszünk, és a stratégiai feladatok is ránk hárulnak. A **jobb sárga gombbal** a számítógépterembe kerülünk, de erről majd később lesz szó részletesen. Az **alsó piros gomb** a következő küldetés elvállalása, a **bal sárgával** pedig gyakorolni mehetünk.

A szimulátor részt - akár a TIE FIGHTER-ben - gyakorlásra fejlesztették ki, itt repülhetjük be az új típusokat, ismerkedhetünk meg az ellenséges hajók mozgásával, taktikájával, erejével. Először is ki kell



Ha élvezni akarjuk a játékok, nem árt elolvasgatni a küldetés szövegét.

választani, melyik hajóval szeretnénk repülni (**select training ship**) - természetesen csak olyat választhatunk ami az AR-1-en található. Ezután jöhet az ellenség(ek) kijelölése - maximum 10 - itt már bármilyen hajót és egyéb égi járművet választhatunk. Amint befejeztük a válogatást, máris beszállhatunk a szimulátorba, ami gyakorlatilag megegyezik az éles repüléssel, egyedüli különbség, hogy módunkban áll néhány "csaló" gombot használni.

Minden küldetés egy **rövid tájékoztatóval kezdődik**. Ezt nem fontos elolvasni, de aki élvezni is akarja a sztorit az ne ugorja át. A küldetések a szokásos űr-akció játékokból megszokottak: a magányos felderítőutaktól kezdve a legveszettebb harcokig mindenben lesz részünk. Miután végighallgattuk vezetőink parancsát átkerülünk a **taktikai térképhez**. Itt olvashatjuk néhány



Szemtelenül közel merészkedik ez a hajó...



... és el is nyeri büntetését.

szóban küldetésünk lényegét, megtekinthetjük az űrhajók felállását és típusait. Ebből a teremből két ajtó vezet: **balra a főterembe** kerülünk, **jobbra a számítógépes terembe**.

Az itt található hat menüből az első öt csak akkor lesz választható, amikor flottavezetőkké lépünk elő. Lássuk rendre mit tehetünk itt: a "**Select Wingman**" ponttal kísérőket választhatunk magunknak. Választani a bal gombbal tudunk, a jobbal a személyes adatokat kérhetjük le az illetőről. "**Select Combat Resources**" alatt válogathatjuk ki a gépeket, amikkel repülni fogunk, a jobb gombbal szintén adatokat kérhetünk le. Az "**Assemble Squadron**" pont alatt oszthatjuk el, ki melyik gépet fogja vezetni.
A játék vérbeli startégiai részét a "**Secondary Missions**" pont rejti magában: itt állíthatjuk be, hogy küldetésünk mellett még milyen plusz feladatot teljesítünk. A másodlagos küldetések két részre oszlanak: támadó küldetésekre (**offensive missions**) és védekező küldetésekre (**defensive missions**). Négyféle offenzívát indíthatunk: katonait, megerősítést (küldetésünk mellé beosztunk még néhány embert), mentésit (pl. pórul járt társunkat visszahozzuk), beszerzésit. A védekező offenzívák

erdménye a taktikai térképen jelenik meg: így védhetjük területeinket, illetve hódíthatjuk vissza az ellenségtől. A "**Pilot Academy Resources**" pont alatt választhatunk ki oktatókat, akik tanítással töltik az elkövetkező néhány hetet, s az oktatások végén új pilótákat üdvözölhetünk a listán. A végére maradt a "**General Topics Database**" pont: itt egy hatalmas adatbankba kutakodhatunk, ahol a legújabb technológiáktól kezdve az uralkodók rövid életrajzáig minden megtalálható.

javítóegység milyen sorrendbe kalapálja ki hajónk sebeit, kisebb-nagyobb sérüléseit.

Első küldetésünk szállítók megsemmisítése lesz, majd két satellite felderítése, melyek valószínű kapcsolatba vannak a Hattin bolygóval, ahol a hírek szerint coranin gyártó üzem van, ami a generátorok fontos része. A sikeres felderítés után a stellitek megsemmisítése is a mi dolgunk lesz. Ezután hirtelen váltás következik, a Tancredsekkel kerülünk komolyabb összetűzésbe. A konfliktus ott kezdődik, hogy elfogunk egy a határzónába tévedt szállítóhajót, s rádión biztosítjuk arról, hogy nem pusztítjuk el, csak elkísérjük egy bázisra, ahol a rakományát ellenőrizzük. Minden simán megy, amíg nem avatkozik be Ferrand, a legfelsőbb katonai vezető. Szó nélkül elpusztítja a hajót avval az ürügygyel, hogy fegyvert szállított. Ezután komoly konfliktusaink lesznek a Tancredsekkel, s Ferrand támadó stratégiája közel a pusztulás szélére sodorja a birodalmat. Amikor már ő is látja, hogy taktikája befuccsolt, szökni próbál, de elkapják. Hogy megússza a felelősségrevonást gyáván öngyilkos lesz. Ezután neveznek ki minket flottavezetőnek, ami után magunk állíthatjuk össze a csapatot, saját stratégiát követve. A küldetések száma nem csekély, összesen 104 van belőlük, természetesen ezek adják a program gerincét, de a helyzet alakulását mi is hatékonyan befolyásolhatjuk a másodlagos küldetésekkel.

AHOL MINDIG ÖRÖK ÉJ ÖLEL KÖRÜL...

A Star Crusader irányítását, ötleteit tekintve egy Wing Commander és Tie Fighter turmix. A megjelenítés leginkább a Wing Commanderre emlékeztet, avval a különbséggel, hogy az itt található űrhajók leginkább egy hajtogatott papírhajóra hasonlítanak, amiket lefestettek a legbizarabb színekkel. Ezért első ránézésre kicsit gyerekesnek tűnhet a játék, de idővel megtanulja az ember, hogy ezek a "papírhajók" is igen veszélyesek lehetnek. Aki játszott már hasonló játékkal, főként a Tie Fighterrel, annak szinte minden ismert lesz. A műszerfalon található három monitornak hét funkciója van, kivéve az Intruder felderítőhajót, annak tíz. Bármikor átkapcsolhatunk egy nagy navigációs monitorra, ahol beállíthatjuk az energiatöltő prioritását (magyarul: az energiaegység a hajó részeit milyen sorrendbe töltse újra), elolvashatjuk küldetésünk célját, taktikai térképet hívhatunk le, rádióüzeneteket küldözgethetünk, megnézhetjük sérüléseinket, beállíthatjuk, hogy a

GALAXISOK, NAPRENDSZEREK, BOLYGÓK. EMBEREK, ŰRHAJÓK, HÁBORÚK. ÚGY LÁTSZIK EZ EGY ÖRÖK TÉMA...

CRUSADER

ÉS A VÉGÜL NÉHÁNY SZERÉNY VÉLEMÉNY

Tulajdonképpen a Star Crusader nem egy rosszul sikerült játék. Sőt! Küldetései érdekesek, a történet pergő, olykor meglepő fordulatokat vesz. A zene nem rossz, hanghatásokból van bőven, főleg ha feltesszük a speech disket is. A lemezes verzió mozi-részei természetesen csak állóképek és írt szövegek, de a CD-s verzión ezeket mind mozognak és beszélnek. Nekem egyedül a grafikával voltak gondjaim, a hajók valahogy nem olyan igazi dögös vad űrjárgányok.

Koronczai Gáspár



Ez csak egy mezei külsőnézet. Az akció még várat magára.



Hmmm. Ezek bizony kellemetlen pillanatok.

BILLENYTYŰZETKIOSZTÁS

Rengeteg funkcióval megpakolták a Star Crusadert, de annak a fele se fontos.

LÁSSUK SZIGORÚAN CSAK A LEGLÉNYEGESEBBEKET:

1-4, +/- : sebességváltoztatás
E: a legközelebbi célpont kiválasztása
T: válogatás a célpontok között
A: válogatás a szövetségesek között
S: pajzs ki/be
SHIFT+S: pajzs túltöltés
SHIFT+L: lézer túltöltés
TAB: utánégető
W: válogatás a fegyverek között
7,8,9: a három monitor kijelzéseinek változtatása
ALT+R: radarmódok közötti válogatás
Z, X: zoom be/ki
N: navigációs monitor
F1-F8: külső-belső nézet
F9: háttér ki/be
F10: árnyékolás ki/be
F11: bitmap ki/be
F12: fényforrások ki/be
C: lopakodás be (csak az Intrudernél)
B: lopakodó energiatelepének utántöltése (csak az Intrudernél)
R: vonósugár bekapcsolása (így zsákmányolhatunk űrhajókat)
J: hyperűrugrás - irány haza
CTRL+E: katapult
ALT+L: szonda indítás (ha a célpont 0.25 km távolságon belül van)
ALT+S: a célpont ellenőrzése (ha a célpont 0.2 km távolságon belül van)

CSALÓGOMBOK, CSAK SZIMULÁTOR MÓDBAN:

CTRL+R: a hajó újratöltése
SHIFT+TAB: sérthetetlenség bekapcsolása

RÁDIÓÜZENETEK (A LEGKÖZELEBBI TÁRSNAK):

ALT+F2: állj a célpontomra
ALT+F3: hagyd a célpontomat
ALT+F5: védd a radaron célbavett szövetségest
ALT+F6: fedezz
ALT+F8: mentsd meg/kapd el a célpontomat

A CÉLBAVETT TÁRSNAK:

ALT+F1: menj haza
ALT+F4: védd a helyzeted
ALT+F7: hagyd abba a harcot

576 KByte ÉRTÉKELŐ

STAR CRUISER — KIADJA: GAMETEK

grafika	7/10
hang / zene	7/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	5/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 2 HD: 15 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

ŐRÜLT REPÜLÉS A CYBER TÉRBEN

DELTA V

Úgy látszik a repkedős játékok aranykorát éljük. A Tie Figther izgalmait alig pihenhették ki a (fény)sebesség őrültjei, máris két hasonló játék érkezett szélsebesen a nyár végén. Ezek közül az egyik a DELTA V, ami egy sajátos feldolgozású cyber játék, tehát a játék helyszíne már adott is: a cyber-tér, de most egészen más felfogásban mint azt eddig megszokhattuk.



● Kár, hogy nem láthatjátok mozgásban. A látvány tényleg rabul ejt!



● Két oldalt energiánk és pajzsunk mérete látható. Előttün egy póruljárt vadász.



● Az árkádok alatti manőverezés nem gyerekjáték. A szűk nyílás épphogy elegendő a gyakorlott vadászoknak.



Mint minden tisztességes játék, a DELTA V is egy látványos - bár nem túl hosszú - intróval kezdődik. Igaz tesztünk a lemezes verzióról kézült, több mint valószínű, a CD-s változaton jóval hosszabb az intro és az átvezetőképek. Éppen egy netrunnert látunk - akár mi is lehetnénk - aki fejére illeszti a cyber-készüléket, hogy beléphessen a cyber-térbe. Remélem mindenki tudtja mi a cyber: egy olyan számítógépes hálózat, amibe az emberek agyukkal bekapcsolódnak, s kedvükre tevékenykednek benne. Jelen esetben adatbankokat kell megvédeni a külső behatolóktól űrhajónk segítségével - persze jó pénzért.

A címképernyőn a már szokásos dolgokat találhatjuk: új játék kezdése, régi betöltése, hi-score lista és az elmaradhatatlan setup. A grafika alapbeállításon a legjobb minőségen van, ezért nem árt levenni egy kicsit 386-os, 486SX gép esetén. Ugyancsak itt kapcsolgathatjuk ki-be a hangot és a zenét. A hangokra és zenékre nem lehet panasz, igaz a zenék ha nem is nagy számok, de illenek a játék hangulatához. Hanghatásokból van bőven, ezek rendkívül megdobják a játékot - persze helyigényük is van rendesen.





Minden küldetés előtt a Black Sun Corporation irodájába, főnökünk elé kerülünk. Ez a játék közepe: innen mászhatunk vissza a címképernyőre, itt van mód állásmentésre küldetéseink után. A "simulation" módra kapcsolva (jobb monitor) edzhetjük magunkat három nehézségi fokozaton a cyber térben - persze ez nem élesbe megy. Főnökünkre kattintva megtudhatjuk következő küldetésünk lényegét, ami általában a rendszerbe behetoló dronok, vírusok és egyéb garázdálkodó programok ellen irányul. Ezek általában veszélytelenek, de az út, mely hozzájuk vezet az kellő próbatétel még a gyakorlott pilótáknak is.

Miután főnökünket elhagytuk, következhet a küldetés mélyebb elemzése, az elpusztítandó elemek bemutatása. Ha ezen túl vagyunk még hátra van a játék "stratégiai" része: fel kell vérteznünk hajónkat a legkülönfélébb fegyverekkel, amiket persze jó pénzért vesztegetnek. Alapkiszerelésben egy lézerágyú található a hajón, de ahogy haladunk előre a küldetésekben és gyarapodik a pénzünk, úgy vehetünk majd a protontorpedóktól kezdve a legkülönfélébb pajzs és energiagenerátorokig mindent. A cuccok között a nyilakkal válogathatunk, a bal gombbal kérhetjük le adataikat, a jobbal (folyamatosan lenyomva) szerelhetjük rá hajónkra.





És elérkezett a nagy pillanat: amit magunk előtt látunk az maga a cyber tér, ami leginkább a Star Wars-ból jól ismert Halálcsillag katlanjához hasonlít. A sok töltés a felszállás előtt kicsit zavaró lehet (még egy 486-on is), ugyanis ilyenkor csomagolja ki a program a digi-hang file-okat. Ha valaki lemond ezek élvezetéről, annak másodpercekbe kerül a felszállás. Repülés közben az F1-F2 gombokkal tüntethetjük el a műszerfalat illetve nézhetjük kívülről hajónkat. Az F3-F4 gombokkal a felbontást állíthatjuk. Fegyvereink között a "[" és "]" gombokkal válogathatunk, lőni az ENTER-rel és a SPACE-szel lehet.

Ha élve megúsztuk missziónkat, következik a kiértékelés. Röviden bemutatják repülésünket, eredményeinket és végül számlánkat is megtekinthetjük. Csak egy-egy sikeres küldetés után fizetnek, de ilyenkor a kilőtt őrtornyok és egyéb ellenségek után is. A pénzre persze nagy szükség van: a további küldetésekbe egyre jobb felszerelésre lesz szükségünk a siker érdekében. Ha munkánk sikerrel zárult ismét visszakerülünk a Black Sun Corporation irodájába, ha elvétettük, akkor módunkba áll az újabb repülés (replay).

Koronczai Gáspár



576 KByte ÉRTÉKELŐ

DELTA V KIADJA: **OCEAN**

grafika	■■■■■■■■□□
hang / zene	■■■■■■■□□□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **80%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4 HD: 17 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)! Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!

Kedves Olvasóink!

Meglepő eseménynek lehetnek tanúi azok, akik ehavi számunkat megvásárolták. Ötven forintnyival kellett mélyebben a zsebeikbe nyúlniuk, hogy kedvenc lapukat megvásárolják. Ennek számtalan oka közül csak néhányat említenénk, amelyek biztos nem nyugtatják meg a Nagyérdeműt, de legalább tisztán látják az indokokat: egy éve nem emeltünk árat, dacára a többszöri forintleértékelésnek, a nyomdai költségek növekedésének és a mindenkit érzékenyen érintő inflációnak.

Mostani lépésünket azzal szeretnénk ellensúlyozni, hogy minden oldalunk színessé vált, ami jelentős minőségnövekedéssel párosul. Továbbá terveink szerint negyedévente (először Karácsonykor) posztermelléklettel szeretnénk kedveskedni Olvasóinknak.

Szeretnénk figyelmükbe ajánlani **szenzációs Előfizetési Akciónkat**, amellyel nemcsak pénzt, hanem fáradságot is megtakarítanak, sőt nyerhetnek is! Reméljük továbbra is kitartanak kedvenc lapjuk mellett, üdvözlettel:

A Szerkesztőség

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha **1994 december 20-ig** legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá tetszőlegesen kiválasztott SEGA játékot nyerhetsz a budapesti, győri vagy pécsi **576KByte Shop** választékából.
A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.

✻ MEGRENDELŐ ✻

Előfizetés=Biztonság!

Kedvezményes előfizetési díj:

❑	negyedévre:	600.-
❑	félévre:	1.200.-
❑	egy évre:	2.400.-

Megrendelem az 576 KByte című lapot ... példányban

Megrendelő neve: ....

Címe: ....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

COMGAME GM
1389 Budapest
Postafiók 132.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft
Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

APRÓ

AMIGA KÍNÁL

● Amiga 600-as + külső drive + mouse + 2 db joystick + 150 db lemez programokkal eladó. Ára: 40.000 Ft. Érdeklődni: 14-16 óráig 221-51-26 Ábrány István.

● Eladó egy CGA színes monitor. Érdeklődni lehet: 2230 Gyömrő, Gróg Teleki út 35-ben Kovács Zoltánnál.

● Eladó Amiga 600-as + 1 MB - bővítő + 120 db lemez + színes RGB monitor + egér + joy 42.000 Ft-ért. Cím: Lengyel János 1106 Budapest, Gépmadár u. 7. 7/42. 17-19-óráig.

● Amiga CD32 3 db játékkal eladó. Érdeklődni lehet: Tel.: 276-0930 (17 óra után).

● Eladó egy féléves A1200 + joystick + 80 db lemez. Érd.: Kállai Tamás 4225 Debrecen-Józsa, Tokaji u. 2.

● A500 1MB RAM, AV csatlakozó, 80 db lemez eladó. Érd.: Miszori Róbert 8400 Ajka, Újélet u. 6. Tel.: 88/311-284.

● Eladó Amiga 500(+)-hoz Winchester vezérlő + 2 MB RAM. Két SCSI, ide csatlakozó, CO-processzor foglalat. Ára: 20.000 Ft. Érd.: Bp. Csanádi Ede. Tel.: 112-49-38.

C64 KÍNÁL

● Eladó C64 + lemezmeghajtó + 2 joy + játékok. Érdeklődni lehet: Tel.: 276-0930 (17 óra után).

● Eladó külön is, C64 gép, 2 db magnó, 2 db Floppy, Citizen nyomtató, 2 db joystick, 3 db Cartridge, 15 db szakkönyv, 250 db lemez, 70 db kazetta. Tel.: 34/333-132 (17 óra után).

● Sürgősen eladó C64 II. + 1541 II. Floppy + magnó, lemezek, joystick, szakkönyvek. Ár: 25.000 Ft. Érdeklődni lehet minden nap 16.30-tól. Tel.: 06/77/321-084.

● Eladó C64 + 1541/II. + 2db joystick + játékprogramok. Irányár: 17.000 Ft. Tel.: 1175-900/2345 (Szremác). Este: 06-27-343-399.

● Eladó: 1 éves 1541-2 Floppy + box + 60 db lemez + 1 Microjoy + tartozékok. (Billentyűzet nélkül !) Ár: 13.000 Ft. **JELENTKEZÉS CSAK LEVÉLBEN !** Cím: Béres László 1039 Bp., Jós u. 5. fszt.

PC KERES

● Keresek GIF vagy FLI megjelenítő rutint Assembly vagy Pascal nyelven. Cserébe programokat vagy pénzt adok. Cím: 9021 Győr, Dr. Kovács Pál u. 3.

PC KÍNÁL

● Yeah! Eladó egy 486-os Pentiummá Upgadelhető, 3 Vesa local bus-os, 256 KB Cache-val, 93-as AMI Biossal rendelkező, garanciális alaplap. Mór Csaba, 2500 Esztergom, Víztorony út 15. Tel.: (06-33) 312-834.

● Sound Blaster 2.0, hangkártya hangszórókkal eladó! Tel.: 168-3835.

● 386 DX-40, 128 KByte Cache, mono VGA monitor, Realtek VGA kártya, 2 MB RAM, 40 MB WD HDD, 1.2 FDD, egér, keyboard, baby ház, I/O kártya. Tel.: Krisztián 06/29/330-205.

● Eladók: Fields of Glory, Dark Sun című eredeti játékok PC-re, 5000 Ft-os irányáron. Címem: El Kharaba Hamoud, 1061 Budapest, Andrássy út 35. Tel.: 1220-721.

● Eladó Sega Megadrive II + 2 joy + Art of Fighting + FIFA Soccer '94- Ár: 30.000 Ft. Cím: Szegvári Gábor 5820 Mező-hegyes, Ruisz Gyula utca 1.

● Eladó C64 + Hitachi kis TV + 2 db joystick + magnó + szakirodalom + turbóbetöltő + telep + 7 db kazetta. Ára: 28.000 Ft. Cím: 2623 Kismaros, Vörösmarty u. 69. Szabó Péter.

● Olcsón eladó Sound Galaxy NX PRO 16 Multikompatibilis hangkártya és Goblins 2. játékprogram. Érdeklődni lehet: Bagó Arnold, Győr. Tel.: 96/427-595.

EGYÉB KÍNÁL

● **Eladok Megadrive-ra Aladdin-t, FIFA focit, Bubsy és Spider-man-t 6500 Ft/db-ért. Nagy Sándor 9731 Kőszeg, Pf. 123.**

● Eladó Sega Megadrive II + 2 joy + Art of Fighting + FIFA Soccer '94- Ár: 30.000 Ft. Cím: Szegvári Gábor 5820 Mező-hegyes, Ruisz Gyula utca 1.

● Nintendo eredeti alapgép és programok eladók. Cím: Magyar Miklós 4400 Nyíregyháza, Fazekas János tér 10. 2/19.

● Eladó egy SNES + 3 játék (Mario World + 2 másik) Ár: megegyezés szerint. Tel.: 2-157-669.

● SNES-re eladom vagy elcserélem a Star Wars c. játékot: 6.000 Ft vagy Zelda IV-re. Cím: 8900 Zalaegerszeg, Toldi M. u. 16. 1/2. Bor Zsolt

● Megadrive programok eladók: Batman Returns: 4900, Jungle Strike: 6900, Sonic 1: 3900, Sonic 2: 4900, Cool Spot: 4900, Rambo 3: 3000, Tiny Toon (USA): 4500 + Converter: 2000 Ft-ért. Cím: Sándor László 8500 Pápa, Igal u. 10. 1/6.

● Eladó: Sega Megadrive II. : 12.000 Ft + control padok: 2.000 Ft/db + 13 db játék: 3.000 Ft-14.000 Ft-ig . Pl: Virtua Racing: 14.000Ft, Sonic III. : 9.000 Ft. stb. Válaszborítékért lista. Cím: Husvéti Erhard, 2531 Tokod, Május 1. út 4.

● Eladó Sega Megadrive-ra: NBA JAM 6500-ért és Sonic Spinball amerikai adapterrel 8.000 Ft, adapter nélkül 5.500 Ft. Frank Benedek Tel.: 1139-570.

● Szuper-Nintendo játékkazettáimat olcsón eladom (kb: 20 darabból választhatsz ma-gadnak játékot). Tóth Tibor 4400 Nyíregyháza, Derkovits u. 15.

● **Sega Megadrive + 2 joy + 3 játék eladó (Aladdin, Davis Cup Tennis, Batman Returns). Alkudni lehet. Ár: 35.000 Ft. Cím: Horváth Attila 6050 Lajosmizse, Bem J. út 28.**

● Eladnám Sega Game Gear-t pár programmal, kiegészítőkkel. Érd: Bánfi Gábor 9081 Győrújbarát, Zöld u. 30. Tel.: 355-686.

● Eladó SNES-re Dino City program. Irányár: 5.000 Ft. Leírást lásd: 576 újság '93/4. Jeremiás Dezső 6720 Szeged, Kazinczy u. 2. Tel.: 62/313-110.

● Super Nintendo + Mario All Stars + Starwing + Super Turrican eladó vagy számítógépre cserélendő. Árak 16.000-5.000-5.000-6.000. Sas Sándor 36/342-083.

● Eladó Sega Game Gear + 14 játék (NBA JAM, Hulk, Tazmania, Sonic stb.) + adaptor + car adapter. Irányár: 51.000 Ft. Agócs Tibor Tel.: 2200008.

● Eladó egy 4 hónapos SNES + 1 pad + 1 játék (Lost Vikings) 25.000-ért. Érdeklődni levélben vagy személyesen: Kvárik István, 7133 Fadd, Béke u. 109.

● 3 Game Boy kazettát cserélek. Cím: Acsády Soma, Budapest, I.ker. Országház utca 15. 1.4.

● Sega MD-hoz játékok eladók (Eternal Champions, X-Men stb.) Cím: Herczeg Norbert, 5666 Medgyesegyháza, Dózsa u. 27. Válaszborítékért tájékoztatót küldök.

● Eladó egy Sega Megadrive 3 játékkal (Sonic 2, NHLPA Hockey 93, Power Athlete) + egy joy (programozható) . Irányár: 35.000 Ft. Cím: 1029 Bp., Zsíroshegyi út 58. Tel.: 275-76-96.

● Sega Mastersystem + 6 db kazetta eladó. Cím: Kis Zoltán 6352 Fajsz, Honvéd utca 37. Tel.: 78/361-497.

● Jó állapotban lévő Game Boy 5 db játékkal, tartozékokkal 15.000 Ft-ért eladó. Farkas Balázs 1119 Bp., Albert u. 13. Tel.: 185-80-62.

● Eladó Sega Game Gear + adapter + képernyő nagyító + 4 játék (Columns, Shinobi II., Desert Strike, A.S. Super Monaco GP. II.) Vadonat újan. Érd.: 1-776-641 13 óra után.

● Eladó Sunset Riders és Mortal Kombat. Áruk: 4.000, 6.000 Ft vagy elcserélném Jungle Strike-ra. Címem: Szabó Sándor 4300 Nyírbátor, Zrínyi út 82.

● Eladó egy Nintendo alapgép + 13 játékkazetta. Irányár: 50.000 Ft. Csak egyben! Érdeklődni lehet: 1145 Budapest, Újvilág u. 39/B. (Hajdany Ádám)

● Robocop VS Terminator és World Cup Italia 90 Megadrive játékomat együtt elcserélném 1 db 2 játékos által játszható sport vagy akció programra. Henn Nándor 8200 Veszprém, Cseri u. 15.

★ INNEN A TE HIRDETÉSED HIÁNYZIK! AZ APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNYT A LAP TETEJÉN TALÁLOD. FÉNYMÁSOLATOT IS ELFOGADUNK.

a hónap bukása

Véres húscafatok, fröccsenő ütőerek, hörgő torkok és lüktető szivek. Nem a Mortal Kombat III előzetesében mazsolászok, hanem a Hónap Bukását ízlelgetem. A legparáznább fejlesztők álma vált valóra az immár második részét is megért **ZOMBIE APOCALYPSE 2**-ben, amelyet néhány nappal ezelőtt unalmamban töltöttem be az Amigámba, mint Public Domain (Add Tovább, Szamár A Végállomás) terméket. Bár ismerek néhány alapművet (Az erdő szelleme, Péntek 13, A dolog), ezen "műalkotás" mellett mindegyik szende gyerekmesévé törpül. Kezdődik a dolog azzal, hogy csontritkulásos tünetekkel kezelt roncsolt fejű brékelő pasik csoszognak felénk a képernyőn, és ha nem lőjük őket szitává a célkereszt irányításával, akkor cafatokká tépnek bennünket.



És ez még mind semmi! Attól függően, hogy hol találjuk el a manuszokat, göcsörtös kezük, lúdtalpas lábuk, csinos derekuk, vagy kicsiny fejecskéjük loccsan a betonon. Aki még mindig szeretne tunkolni, annak extra meglepetést is tartalmaz a műremek: a képernyőbe, azaz bele a néző képébe is fröccsenhetnek a cafatok - guszta, mi?! Szerény véleményem szerint, aki ezzel a játékkal játszik, azt minimum idegkezelésre kellene elhurcolni, de az életfogytiglanig tartó diliház sem túlzás. Az alkotóját pedig oroszlánok közé kellene vetni, hagy érzékelje élőben a vér melegségét és enyhén édes szagát...

Zolee

A hónap dumája

Az emberek egyfolytában küzdenek egymással. Sajnos az a baj, hogy sokan közülük élvezik is ezt. E havi dumámnak tökéletes mottója a következő ősrégi, de nagyon találó viccecske:

"Három jóbarát becsajozik. Szombat este találkoznak a nőcikkel, aztán vasárnap összegyűlnek, hogy megtárgyalják a vadászat eredményét." Kérdezik is egymást sorban:

-Na, neked hányszor volt jó?

-Kétszer.

-És a csajnak?

-Neki háromszor!

-No és neked?

-Hát nekem ötször.

-És a nődnek?

-Neki hétszer!

-És te hányszor láttad a vörös ködöt?

-Én bizony tízszer egymás után.

-És a csaj?

-Az el sem jött!

Szóval vívunk egymással. De néha eszembe jut, hogy a számítógépekről sokkal könnyebb vitatkozni, mint például az autókról! Hiszen gondoljunk csak bele abba a szituációba, amikor három nepper három ugyan olyan típusú kocsiról próbálja egymást meggyőzni:

-Az enyém a legjobb, mert az 20-szal gyorsabban megy, mint a gyári adat!

-Öcsi, az enyém 40-nel megy többet, mert annak a motorjába belenyúlt a Karesz bácsi!

-Tacskók, az enyém viszont jobban fütyül, mert annak egy kettes lemezt ütöttem a kipuf-csövébe!

Node lássuk hát, hogy a birka számítógép/video játék tulajdonosok miként marakodnak egymással...

HÁROM PC-S

-Nekem megvan a "GYÚM" majdnem végleges verziója, ami majdnem mindent tud!

-Nekem viszont a végleges verzió van meg, ami aztán tényleg mindent tud!

-Gyerekek, nekem már a VÉGLEGES.3-as verzió is megvan, amelyben:

1: a szörnyek I'M COMING táblával figyelmeztetnek

2: a pisztolygolyók befordulnak a kanyarokban

3: a környezetvédelem fontosságára utalva a főhős összegyűjti és kidobja a kilőtt sörétpatronokat!

Tanulság: felesleges izgulni, ugyanis a készítő már rég dolgozik egy újabb, még többet tudó verzión.

KONZOL VERSUS KONZOL

-Az enyém 256 színt tud.

-Az enyém meg 1256-ot.

-Az enyém N sprite-ot mozgat

-Az enyém N+2-t!

-Az enyém kellemesen zenél.

-Az enyém 125 szólamú, digitális muzsikát tud!

Tanulság: elvileg itt eldönthető lenne, hogy ki a nyerő. De férfitársaim, tegyük a szívünkre a kezünket: hányszor esik meg, hogy epekedve nézzük meg az 1.90 magas bombázó alakú, feldíszített bártáncosnőt, de aztán mégis azt az 1.60-as középszerű tündérkét választjuk életünk párjául, aki órákig képes hallgatni a felfedezésünket arról, hogy az ULTIMA 23-ban hol van elterjtve a vak istennő üvegszeme.

MORTAL VERSUS STREET

-Én 128 Hit Combo-t is tudok csinálni RYU-val, csak éppen most nem sikerült!

-Én meg Télapó kivégzést SUB-ZERO-val, csak már elfelejtettem!

Tanulság: végül is mindegy, hogy milyen a játék - előbb vagy utóbb úgyis az OFF kapcsoló után nyúlunk...és hátradőlve mindennél nagyobb örömmel kortyolunk a kedvenc sörünkből/kólánkból/akárminkből.

VÉGÜL A CSEMEGE - KONZOL VERSUS SZÁMÍTÓGÉP:

-Az enyém 1 másodperc alatt tölti be a játékot egy kártridzsról. A tied viszont fél óra alatt 12 lemezről.

-Az lehet, de én 25 adatbázist kezelek egyszerre, te meg maximum a kazettáta tudod felvésni a nevedet!

-Mi 4-en tudunk focizni egyszerre ezzel az elosztóval!

-Mi viszont 39-en tudunk földrajzot tanulni egyszerre, ha odaférünk a monitor elé!

Tanulság: ha egy malomban őrölnének, még közös nevezőre is juthatnának, mert - aki nőket akar kukkolni, az a női napozóba megy. Aki viszont férfiakat, az a gőzfürdőbe. Egy a lényeg: MENJÜNK VALAHOVÁ!

MARTIN néni



A csukafejes csak egy a számtalan parádés megoldás közül.

FIFA

INTERNATIONAL SOCCER

SAJNOS A MAGYAR VÁLOGATOTT MÁR EBBEN A JÁTÉKBAN IS A VILÁG LEGGYENGÉBB CSAPATAI KÖZÉ TARTOZIK.

Az Electronics Arts az NHL Hockey-ban és a Michael Jordan in Flight-ban már bebizonyította, hogy fantasztikusan ért a sportjátékok írásához. A FIFA Soccer pedig lehetőségeivel, grafikájával, irányíthatóságával a sorozat méltó folytatását jelenti, s csak remélni tudom, hogy az alkotók hamarosan újabb ötletekkel állnak elő.

A világbajnokságon és a fociprogramok összefoglalóján már jó régen túlvagyunk, de még mindig érkeznek a jobbnál jobb játékok. Közülük is kiemelkedik a FIFA Soccer, amely már a legkülönbözőbb géptípusokra is kapható. A programban a világ bármely nemzeti tizenegyét vezérelhetjük, s egy-egy bajnokságban akár nyolc játékos is részt vehet.



Nem nehéz kitalálni, hogy ki a játék fő szponzora.

A FOCIPROGRAM, AMELYBEN MINDEN BEÁLLÍTHATÓ

A kezdő menüben beállíthatjuk a bajnokság formáját. Játszhatunk barátságos meccseket, világbajnoki tornákat, bajnokságot vagy kupát egyenes kieséssel. Választhatunk időjárást, mű- vagy természetes füvet, kikapcsolhatjuk a szabálytalanságokat és a lest. Kapusunkat irányíthatjuk kézzel is, bár itt érdemes inkább a gép segítségét kérni. S végül itt állíthatjuk be a játék típusát: szimulációban a jobb csapatok játékosai gyorsabban futnak, pontosabban lőnek, jobb a kapusuk. Akció esetén azonban minden csapat egyforma képességű, s csak rajtunk múlik mire lesznek a játékosok képesek.

Ebből a menüből a kettes tűzgombbal vagy ennek megfelelő billentyűvel jutunk tovább. Ezután minden játékosnak egy válogatottat kell választania, majd a gép elkészíti a sorsolást. A mérkőzések előtt még ki kell választanunk, hogy melyik csapatot mivel irányítjuk (vigyük a csapat neve alá a billentyű vagy a joy képét majd nyomjuk meg az első tűzgombot). A következő képen egy kis táblázatot kapunk, melyen a két csapat erejét hasonlíthatjuk össze. Végül egy újabb menü jelenik meg, melyen a kezdőcsapatot (**Starting Lineup**), a felállást (**Formation**) és a taktikát (**Strategy**) választhatjuk meg. Itt a legérdekesebb a **Team Coverage**, ahol azt adhatjuk meg, hogy az egyes csapatrészeknek a pálya mely részeit kell bejátszaniuk (például a csatárok mennyire menjenek hátra védekezni). Meccsek közben az ESC billentyűre egy újabb menübe jutunk, ahol a seréken és különböző statisztikákon túl az utolsó akció visszajátszásának és lemezre mentésének lehetőségét is megtaláljuk.

HOGY NEHOGY A SAJÁT BOKÁNKBA RÚGJUNK...

A mérkőzés választással kezdődik. A játékosok irányításához érdemes joyt használni, hiszen a négy irányt és a két tűzgombot a billentyűkön elég nehéz összehangoltan nyomkodni. A felügyeletünk alatt lévő embert egy csillag jelzi, mely üres, ha védekezünk, s fehér, ha nálunk van a labda. Védekezésnél az első tűz becsúszik, a második pedig az irányított embert változtatja (mindig a labdához legközelebbit választja ki). Támadásnál az első tűz kapura lövést vagy hosszú passzt, a második pedig cselt vagy rövid lapos passzt jelent. Kapuskirugásnál az első tűzre kapusunk a legközelebbi játékoshoz dobja vagy rúgja a labdát. A második tűzgombra viszont megjelenik egy célkereszt, amellyel a rúgás irányát állíthatjuk be. A célzás után a kirúgást az első gomb lenyomásával végezzük el. A bedobásokat és a pontrúgásokat szintén az előbb leírt módon, célkereszt segítségével intézhetjük el. Természetesen, ahogy azt már a jobb fociktól el is várjuk, a játékosok tudnak sarkalni, ollózni, fejelni akár előrevetődve is, ha tehát valaki kiismeri az irányítást, gyönyörű akciókat és gólokat varázsolhat a képernyőre.



Hátraszaltós rúgás - úgy 40 méterről kapura küldve. A vörös játékos is csak csodálkozik.

PRO ÉS KONTRA

A pályát egy egészen új szemszögből, a szögletzászló irányából látjuk. A játékosok és a nézők rajza, a mozdulatok animálása tökéletesre sikerült. A grafika annyira aprólékos, hogy a pálya körüli palánkokat komoly hirdetők vették bérbe. A mérkőzések hangja viszont kicsit vérszegény. A pálya zajai, a bíró sípszava a közönség mellett alig hallatszik, a szurkolók pedig még egy Angol-USA meccsen is ütemes brazil-brazil kiáltásokkal buzdítják kedvenceiket. A másik furcsaság, hogy a játék rengeteg adata közé már nem fért be a válogatottak névsora, így egész fura nevek tűnnek fel az eredményjelző táblán. Persze ezek csak apróbb hibák, s remek szórakozásunkat cseppet sem fogják zavarni.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

FIFA SOCCER — KIADJA: EOA

grafika
hang / zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **88%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4 HD: 9 VIDEO: VGA CPU: 386
CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

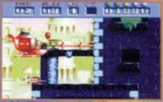


Az éppen túlerőben lévő sárgák között is lehet gólhelyzetbe kerülni.



A 14-es játékos épp a fűbe harap, míg a bivajerős lövés a kapu felé tart. Gól lesz...

MANAPSÁG A PLATFORMJÁTÉKOKKAL DUNÁT LEHETNE REKESZTENI, DE A PUTTY SQUAD TORONYMAGASAN KIEMELKEDIK A TUCATJÁTÉKOK FOLYAMÁBÓL.



● A helikopter nem akadadály, csak a kiugráló katonák.



● DJ BOBO zenéje leköti az ellenfeleket.

A nyári programszünet után végre megjelent Amigára egy viszonylag jó kivitelezésű játék a SYSTEM 3-tól. A stuff sajnos - vagy talán végre - csak az Amiga1200-as tulajdonosok szívét melengeti meg s a hírek szerint a cég nem is tervezi a játék megjelentetését A500-asra. A játékban 'Silly' Putty-t irányítjuk, akit a kiadó hasonló című előző játékából már megismerhettünk. Ha valaki

PUTTY SQUAD

esetleg nem látta volna eme első részt, annak bátran ajánlom megtekintését.



A fent nevezett Putty egy kis kék gömb alakú élőlény, aki számos furcsa cselekedetre képes. Például a földbe lapulva tárgyakat tud elnyelni majd később azokat magából 'kiköpve' más helyen újból fel tudja használni. Ezen kívül tud bokszolni, felfújodni, amit repülésre tud használni, valamint a négy égtáj irányába megnyúlik, s így gyorsabb helyváltoztatásra képes.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék lényege, hogy a pályákon minél kevesebb sérülés beszerzésével összeszedjük bajtársainkat a már fent említett bekebelezős módszerrel. Ők egyébként pont úgy néznek ki mint mi, csak piros színűek. Mikor a pályán az összes társunkat összeszedtük, megjelenik egy vagy két irányjelző nyíl, amelyek a kijárat hollétét mutatják.

Természetesen útunk során rengeteg tárgyat találunk, amit fel tudunk használni. Ezek a következők: **rugó** (értelem szerint pattogni tudunk rajta), **szemüveg** (megmutatja a titkos ajtókat), **páncél** (ilyenkor sérthetetlenek vagyunk, s úgy nézünk ki, mint egy csiga), **macskaeledel** (ahol lerakjuk, ott megjelenik a első részből megismert gonosz macska, akit ha lebokszolunk, ugrálhatunk a tele bendőjén. Így nem kell megijedni, ha nincs rugónk, de van macskaeledelünk), **paprika** (ettől rövid időre erősek és sérthetetlenek leszünk). Hasznos újítás az első részhez képest, hogy a játék minden pálya végén PASS-CODE-ot ad.



● Putty a jég hátán is megél.



● Repülő Putty jó felderítő

Az ellenfeleknek két fajtájuk van: akiket el tudunk intézni egy jobb egyenessel, vagy egy fejre ugrással, illetve akadnak olyanok, akik látszólag elpusztíthatatlanok (ezeket is meg lehet ölni, csak több ütéssel vagy egy kölcsönvett bukósisak nekiklökésével). A képernyő alsó legnagyobb részén a játéktér látható, míg a legfelső sorban különböző hasznos infók olvashatók (életeink száma, a hátra lévő foglyok száma, energiánk, nálunk lévő tárgy(ak) képe).

AZ IRÁNYÍTÁS

Földbe lapulás/elnyelés: a joy lefelé húzásával érhetjük el.

Felfújódás/repülés: joystick egymás után sokszor fel (ilyenkor energiánk folyamatosan csökken).

Bokszolás: egyszerűen a tűzgomb megnyomásával végezhetjük.

Tárgyváltás: földbe süllyedve, jobbra-balra húzzuk a joyt.

Tárgyhasználat: a földből úgy emelkedjünk ki, hogy közben a tűzgombot is nyomjuk.

VÉGEZETÜL AZ ÉRTÉKELÉS

A játék az első részhez képest sokkal játszhatóbb lett. A pályák nagyon szépen vannak megrajzolva, az ellenfelek animációja tetszetős. Játék közben a zene frankó (jópár akad belőle), s változatos, a hangok is a helyükön vannak. Ez egy olyan program, amivel szerintem bárki le ülhet játszani, még az is, aki kaland vagy stratégiai mániás.



Putty húzza a belét a zűrös terepről.



Hősünk egyszerre rejtőzködik, s bekebelez.



Putty úgy pattog mint egy nikkelbolha.



Araszoló futás.



Pap Laci kis kék utódja.



A majdnem égig érő Putty



Azért ilyen nagy a szemüvegem, hogy jobban lássam a rejtett ajtókat.



Ha ezt a kis muksót elnyeljük, alakját felvehetjük.



Repül a Putty, ki tudja hol áll meg.



Ballonnal a pálya körül - és mindezt csupán 5 energiáért.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PUTTY SQUAD KIADJA: SYSTEM 3

grafika	9/10
hang / zene	9/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	7/10

PIHE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **92%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 **1200** **CD32**

PC: RAM: 2 HD: 15 VIDEO: VGA CPU: CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS SOLAND ADLIB

Üdvözlök minden egyes LONG LIFE rajongót abból az alkalomból, hogy valószínűleg utolsó alkalommal jelentkezem exkluzív beszámolómmal az év (évtized?) bunyós játékának előkészületeiről. Ennek legfőbb oka, hogy a produkció 99.9%-os állapotban van, már csak néhány extra "beszerelése" van hátra, hogy a legigényesebb játékosok is elismerően bólintsanak, ha meglátják. Mire is gondolok? Először is a krónikus memóriaproblémák ellenére is sikerült bepréselni egy igen látványos elemet a játékba: a figurák álló helyzetben is mozognak, ringatják a testüket - a lá MK és SF2. Ez dinamikát kölcsönöz még a legapróbb támadásnak vagy védekezésnek is - nem is beszélve arról, hogy esztétikusabb lett általa valamennyi mozgássor (nem álló helyzetből ugrik valaki három métert, hanem előtte "bemozog", rákészül a nehéz mozdulatra).

Az esztétikai tuningon kívül komoly előrelépés történt a hangok terén is: végrevalahára sikerült egy hangdigitalizáló modult beszerezni, amely igen jó minőségben adja vissza a felvett hangokat. Ez 1994-ben már antik darabnak számít, és a régiségkereskedők sem nagyon foglalkoznak vele. A digitalizált effekteket két helyen hallhatjátok majd. Egyrészt a kiválasztott szereplő nevét dörmögi majd el a számítógép a Select képernyőn, másrészt a harcot digitalizált puffanások és csattanások fogják kísérni. Mivel itt is komoly memóriakorlátok befolyásolják a minőséget, inkább kevesebb féle effekt lesz, de azok élvezhető minőségben fognak zengeni.

A doboz tartalmáról is szólnék még néhány szót. Mivel szeretnénk maradandóvá tenni a produkciót, ezért nagyalakú dobozban lehet majd kapni, amelyen az 576 KByte játékok eddigi legfémesebb design-ja feszít majd. A kézikönyve 100%-osan színes lesz, teletűzdelve képregényszerű grafikákkal, remek képekkel, lebilincselő sztorival és egy kódtáblázattal (reszkessetek szoftverkalózok!).







A "LONG LIFE" VÉGRE ÉLETRE KEL... EXKLUZÍV



MEDIK, a kíméletlen hóhér: Magassága 190 cm, súlya 85 kg, életkora 33 év, születési helye USA. A harcot 'halálosan' komolyan veszi, a küzdelemben felettébb kegyetlen módszerekkel végez ellenfelével, élvezi a másik szenvedéseit. Egy bandaháborúban annyira komoly sérüléseket szenvedett a fején, hogy a felismerhetetlenségig eltorzult arcán azóta csuklyát hord. Nagyon agyafúrt és kegyelmet nem ismerő harcos.



STROGOFF, a vasöklű boxoló: Magassága 183 cm, súlya 92 kg, életkora 42 év, születési helye Tadzsikisztán. Szabályosan és nagyon taktikusan verekszik. Ereje az öklében rejlik, melynek keménységét vasszögek puszta kézzel való fába verésével edzi. Reflexei viszonylag magas életkora dacára kifinomultak, nehéz a közelébe férkőzni.



SNAKE, a magányos harcos kígyóbőr mellénnyel: Magassága 180 cm, súlya 80 kg, életkora 22 év, születési helye Chile. Fiatal kora ellenére nagyon fegyelmezett és kiegyensúlyozott harcos, aki kiképzésében a legnagyobb hangsúlyt a lábtechnikájának fejlesztésére fordította. Félelmetes erejű körrugásáról és villámgyors gáncsairól híres.



Most pedig következzen a szereplők ismételt bemutatása, aminek apropóját az adta, hogy elkészültek a karakterek megrajzolt képmásai és az eddigi műtyűr arcocskák helyett végre "szemtől-szemben" is megcsodálhatjuk a szereplők arcvonásait. Talán ezzel is könnyebb lesz a kedvenc karakter kiválasztása...



VOODOO, a misztikus erejű harcos: Magassága 178 cm, súlya 74 kg, életkora 35 év, születési helye Korzika. Szülei egy terrortámadásban vesztették életüket, amelynek egyetlen túlélője ő volt. Egész életében arra törekedett, hogy az igazságot képviselje és az igazságtalanságot megtorolja. Olyan fokú bioenergiával rendelkezik, amellyel ellenfeleit megbénítani képes. Küzdelmei során ezt a meditáláson alapuló energiát használja fel.



FOXX, a kung-fu nagymester: Magassága 175 cm, súlya 72 kg, életkora 36 év, születési helye Izland. Harcművészetét és tudását azzal fejlesztette, hogy minden egyes rangos versenyen részt vett és elképesztő nyerni akarásának és kitartásának köszönhetően valamennyit meg is nyerte. Kung-fu nagymester, aki villámgyorsan és iszonyatos energiabedobással harcol. Az egyik legkeményebb ellenfél.



YAGO, a kopasz szerzetes: Magassága 170 cm, súlya 65 kg, életkora 58 év, születési helye Tibet. A Shaolin templomban nevelkedett, ahol nap mint nap erőpróbákon és rituális szertartásokon vett részt. Szikár teste hatalmas fizikai és lelki erőt rejt. Harc közben minden idegszálával az ellenfelét figyeli, akinek legapróbb hibáját is azonnal a saját javára fordítja. Nagyon megfontolt harcos.



SATO, a nesztelen ninja: Magassága 192 cm, súlya 81 kg, életkora 31 év, születési helye Japán. Ősi bérgyilkos család sarja, első áldozatát nyolc éves korában ejtette. Ma is aktív, igazi profi. Ellenfeleit szemrebbenés nélkül intézi el, nem ismer irgalmat. Saját testi épségével sem törődik, nagyon vakmerően küzd, csak a végső győzelem érdekli.

VILÁGSZENZÁCIÓ AZ ÚJSZÜLÖTTOSZTÁLYON !



Vigyázz, jövööööök!



Egy kicsi sortűz, senkinek sem árt.



Pedig még időben szóltam...



Picasso: Tájkép hullákkal

QUARANTINE

NAGY ORVOSI LEXIKON 132. OLDAL - RÉSZLET

"**DOOM (Brutalitusz Maximusz)** - Az első olyan komputerjáték, amely mindenféle extra kiegészítőegység nélkül képes az ún. virtuális valóság érzékeltetésére. A beteg szinte teljesen szabad kezet kap a tereptárgyak közötti "bolyongási út" megválasztásában, miközben elméjének nagy százalékát a gyilkolásra és a túlélésre való összpontosítás uralja.

TEST DRIVE (Gázpedálusz Tövignyomusz) - A "vezetős" programok egyik szülőanyja. A beteg meredt szemekkel bámulja az előre beprogramozott útszakasz szimulációs képét és azon igyekszik, hogy reflexidejének maximális kihasználtságával, minél eredményesebben irányítsa a felügyelete alá rendelt személygépjárművet."



És akkor jobbra kilőttem az UZI-val...



Egyelőre minden csendes a kikötőben.

AZ EGETRENGETŐ BEJELENTÉS

"Kedves orvoskollégák! A mai napon, azt hiszem korszakalkotó dolog történt klinikánkon. Két társadalmilag teljesen eltérő egyed keresztezésével sikerült a világra segítenünk egy gyermeket, aki génjeiben hordozza a szülők minden pozitív tulajdonságát, így tökéletesen megfelel az erősen negatív irányba fejlődött kultúránk által elfogadhatónak ítélt képnek. Csak jelzésképpen említem meg az apát, DOOM-ot és a nála jóval idősebb anyát, TEST DRIVE-ot, akikről lexikonunkban megtalálják a fontosabb tudnivalókat. Lássuk inkább a kisdedet, aki nagy valószínűséggel gyökeresen megváltoztatja a "Hű, de klassz", "Nagyon baró" és "Ilyet még nem láttam!" programminősítő kategóriák jelentését. A gyermek neve: **QUARANTINE**."

REMÉLEM, HOGY NEM EGY ÚJABB FERTŐZŐ KÓRRAL ÁLLUNK SZEMBEN !

RÉSZLETEK EGY DISSZERTÁCIÓBÓL

Ahhoz, hogy megértsük egy ilyen fantsztikus egyed élettörténetét, mindenképpen fel kell idéznünk azokat a sarkalatos pontokat, amelyek befolyásolták a gyermek életét. A **GAMETEK** orvos-team hosszú kutatómunka után vállalkozott a gyermek génjeinek kikísérletezésére. Azt hiszem, ezt a kérdést nem kell feszegetni, hiszen mindannyian ismerjük az efféle kétséges kimenetelű munkák buktatóit. A születés után röviddel kiderült, hogy a gyermek agyába valamiféle fantasztikus világ fészkelte be magát, melynek **KEMO** város a fantázianeve. A gyermek kettős személyiséggel rendelkezik és tévelygései során Drake Edgewater néven szerepelteti magát. Drake foglalkozását tekintve taxisofőr, akinek egyetlen életcélja, hogy ha kell, mindenáron megszökjön az átkos városból. Ki tudja miért, egy **ORION** kódnevű mechanikus egység után nyomoz, melyet ha módja lenne kocsijához rögzíteni, lehetővé válna a megálmodott szökés. A gyermek szinte folyamatosan rémképeket lát, amelyek egyértelműen az anyára, TEST DRIVE-ra utalnak. Szinte hihetetlen, de ezeken a képeken belül azonban további víziói vannak, amelyek apjára, DOOM-ra vezethetők vissza. Lényegében tehát a két egyed külsejének keveredéséből áll össze az agyában alkotott kép. Csak megjegyzésként említem meg, hogy a gyermek fejlődésére igen káros hatással lehetett az ESCAPE FROM NEW YORK (Szökés New York-ból, fsz.: Kurt Russel) című mozifilm.

A GYERMEK VISELKEDÉSÉNEK ELEMZÉSE

A gyermek az apától örökölt tulajdonságai miatt betegesen gyűjti a fegyvereket, ezekből több félét is magánál tart és használ. A (képzelt) város utcáin száguldva előre megfontolt szándékkal ütközik a többi járműnek, gyalogosnak, ellenfélnek vélt mozgó alaknak. A gyermek az idő múlásával, fejlődése során egyre több gyilkoló-eszközt is összeszedhet, de beteges gyilkos rögeszméje túlélési vággyá apad. Sőt, hogy tovább elemezzem az agyban folyó erkölcsi fertőt, a gyermek még arra is vetemedik, hogy pénzért vegyen tiltott eszközöket. Az egyed intelligenciájára jellemző, hogy gond nélkül villant fel térképeket, mellékképernyőket és egy időperiódus után újabb helyszíneket is kreálhat. Ahhoz képest, hogy a gyermek által látott képek csak víziók, rendkívül tökéletesnek hatnak - a brutális, véres események szinte filmszerűen peregnek le a szemlélők előtt.

TOVÁBBI ADATOK A GYERMEKRŐL

Az egyed képzelgései során meglepően élethű hangokat hallat, a látott eseményeket szinte digitalizált hang minőségben adja vissza - pl. beszéd, robbanások, sikolyok. A kivetített kép a szemlélőt teljesen magával ragadja, ezért orvosi ellenőrzés nélkül ne tartózkodjunk a gyermekkel kettesben. A véres történések miatt a QUARANTINE kódnevű gyermeket fiatalkorúak csak szülői beleegyezéssel látogathatják.

Prof. MARTIN, a vizuális betegségek doktora

576 KByte ÉRTÉKELŐ

QUARANTINE — KIADJA: **GAMETEK**

grafika	■■■■■■■■□□
hang / zene	■■■■■■■■□□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■■■■□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **85%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4 HD: 20 VIDEO: VGA CPU: 286 CD:1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SYSTEM SHOCK

Érezd magad otthon ebben az új világban! Vége azoknak az időknek, amikor csak előre mehettél és foroghattál jobbra-balra egy barátságtalan erdőben vagy szürke alagútban. A System Shockkal egy valódi 3D-s világba csöppensz, ahonnan nincs menekvés!

Egy fantasztikus videófilm az ECTS-ről, majd néhány héttel később a játék tesztverziója. Igaz, a legdögösebb gépet kellett beüzemelnünk, hogy élvezhessük a játékot, de a hatás így se maradt el: kedvünkre bolyonghattunk egy IGAZI 3D-s világban...



Ez a legmezeibb kép a játékról. A menük csak első ránézésre tűnnek bonyolultnak, valójában áttekinthetők és rendezettek.

AMI JÖTT ÉS AMIT VÁRTUNK...

Már jó ideje a 3D-s játékok fénykorát éljük, de úgy tűnik még rengeteget lehet ebben a stílusban is újítani. Néhány éve még az is fantasztikusnak számított, ha a kék ég alatt két vektorfal mászott egyre közelebb minden lépésünkre. Aztán megjelentek a vektorra feszített bitmap-ek, és ahogy a gépek sebessége és RAM-ja nőtt, úgy hoztak egyre többet és többet ki a bitmapes technikából. Eljutottunk odáig, hogy kedvünkre tekereghettünk hatalmas, részletesen megrajzolt termekben, és nem sokkal később a tárgyak is a háttérhez hasonló módon lettek megalkotva. Természetesen a grafikák minősége egyre javult, a mozgatás, forgatás és torzítás már-már elhitette velünk, hogy amit látunk, az nem puszta illúzió. De valami mégis hiányzott a teljes szabadsághoz... Nem mozgathattuk szabadon a fejünket, nem vehettünk fel különféle testhelyzeteket - és most tessék, íme az áttörés: a System Shock az Origintől.

HOGY MI KÉNE TÖKÉLYHEZ?

A System Shock megjelenítésével hoz inkább új színt a számítógépes játékok körébe, mint tartalmi felépítésével. Azt hiszem a bevezető alapján mindenki sejtheti, hogy a System Shock nagy újítása a TELJESEN szabad mozgás. Persze ennek is megvan a maga hátulütője: a kezelés megoldása nem korlátozódhat csak az egérre. Így a klaviatúrán keresztül lehet elérni a különféle mozgás és forgáskombinációkat, ami bizony azért nem az igazi. Hogy mi lenne a tökéletes megoldás? Ezt nem volt nehéz kiagyalnom - egy virtual reality "szemüveg" amiben kedvünkre forgathatjuk fejünket. Persze ez egyelőre csak ábránd, de ki tudja? - lehet, hogy néhány év múlva már a joystickünk mellett fog pihenni, mint kiegészítő. Tehát egyelőre meg kell elégednünk a hagyományos módszerekkel, de ígérem, így is kellő élvezetben lesz része mindenkinek - na de ez csak részben igaz! Hogy miért nem lehet felhőtlen az öröme mindenkinek? A válasz egyszerű: a játék egy fenegyors és fenejó gépet igényel. Ezt olyannyira komolyan kell venni, hogy az élvezhetőséghez nem árt egy 486DX2-66 8MB rammal. Persze elfut egy 386-n is 4MB-al, de aki hajlandó így nyüstölni az egy fa...fanatikus. A RAM-on nagy a hangsúly, ezt a magam bőrén tapasztaltam: hiába volt a gyors alaplap (4 MB-tal), amikor új helyszínre értem vagy valaki feltűnt előttem a winchiről folyamatosan pakolászta a grafikát a memóriába a játék, és ez úgy lelassította a mozgást, hogy a hév pillanatok alatt kiszállt belőlem.



Íme egy hullás szoba - egy béka szemszögéből

CYBER-ŐRÜLTEK! ÖRVENDJETEK!

Az Origin a mostanában oly divatos cyber-környezetbe ültette a programot. A játék hangulata leginkább a jó öreg Xenomorphéra emlékeztet, itt is bázisokon kell keresztülvergődni, tárgyak tömkelegét felszedni, gonosz robotokkal és androidokkal megküzdeni. Az introból nagyon halványan körvonalazódik ki a sztori, a következőt tudtam kihámozni belőle: Hősünknek sikerül bejutni egy titkos adatbankba, ami a Citadel űrállomásról tartalmaz adatokat. Behatolását azonnal felfedezik, elfogják és rövid úton a bázisra toloncolják. Az életbenmaradásra egy módja van: segít egy bonyolult feladat megoldásában a bázison. Természetesen elvállalja, s munkáját siker koronázza. Ezután hibernálják hat hónapra, és mindent törölnek az emlékezetéből.



Rendben, fiúk! Ha harc, hát legyen harc!

A játék ott kezdődik, hogy felébredünk a hibernálóban, és semmit se tudunk magunkról. A bázis hemzseg az androidoktól, robotoktól és dugig van emberi hullákkal. Hogy mi történt itt, amíg mi aludtunk? Ennek a kiderítése a játékos feladata...

Amire ezt az ismertetőt olvassátok, addigra szinte biztos, hogy már készül a végleges verzióról a teljes leírás. A játék mérete így a tesztverzió alapján is gigantikusnak hat, s a felszedhető tárgyak száma már az első néhány terembe rekordokat döntögetett. A legvadabb érzékelőktől, agyunkba ültethető chipektől kezdve a hagyományos üvegcséken át a szupererős lézerágyúig mindennel lesz dolgunk a játék folyamán. Na és persze sok-sok megoldandó feladattal, logikai talánnyal kerülünk szembe, melyek még a "vén rókáknak" is nyomasztó perceket fognak okozni.

Koronczai Gáspár

AZ ÖTFÉLE NÉZET

Nyakunkat kedvünkre tekergethetjük fejünk körül. Az ábrán látható két pötty közül az egyik fejünk, a másik szemünk állását jelzi.



Testünket állóhelyzetben bármerre dönthetjük, leguggolhatunk, vagy akár le is fekhetünk a padlóra.







Itt ismét egy döntött testhelyzet látható, miközben frissen beszerzett fegyverünket, egy vasrudat szorongatunk.



Szemünket a padlóra szegezve jól szemügyre vehetjük az ott található dolgokat. Sokszor megéri az alapos körültekintés.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SYSTEM SHOCK — KIADJA: **ORIGIN**

grafika	9/10
hang / zene	8/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	7/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **80%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4 HD: 27 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Az utóbbi időben sajnos takarékra kellett tennem a **MANGA** rovatot. A cirka két hónap alatt tucatnyi film jelent meg, melyek közül kettőt emelek most ki - azért ezeket, mert a készítő cég, a **CLAMP** nagyon híres ANIME berkekben csodás színezéseiről és animációiról.

TOKYO BABYLON - ELSŐ RÉSZ

Aki rendszeresen járt történelemórákra, az tudja, hogy miért pusztult el Babilon városa. Tokyo méretét és gazdagságát tekintve nem jár messze ettől az ókori csodától - lehet, hogy rövidesen hasonló sorsra jut? Gyilkosságsorozat tartja izgalomban a várost. Igen furcsa, hogy ezek a borzalmas halálesetek mind-mint egy hatalmas építkezéssel vonhatók párhuzamba, melynek 'Project 5' a fedőneve. Az **MCC CORPORATION** égbetörő székháza még csak félkész, de az emberek már azt suttogják, hogy átok lengi körül a felhőkarcolót.



Mr. Mimura, a cég elnöke megkéri a fiatal médiumot, **SUBARU**-t, hogy családjának ősi képességével derítsen fényt a titokra. Mielőtt azonban bármi is történhetne, **MIMURA**-t is halálos baleset éri. **SUBARU** rövidesen rájön, hogy az építkezést tényleg megátkozták és a tragédiák okát a falakon belül kell keresni. Az egyszerű átoküzés hatástalan - valami borzalmas, földöntúli erő garázdálkodik az épületben. Vajon mi köze van az egészhez a cég fiatal, feltörekvő alkalmazottjának, **NAGUMO**-nak, aki a balesetek miatt végül a vállalat élére kerül?

A történetben **SUBARU** megismerkedik **MIMURA** gyönyörű hugával, aki felállított egy elméletet és mindenáron bosszúra szomjazik. A jószívű felügyelő szintén dolgozik az ügyön, de a megoldáshoz **SUBARU** kerül a legközelelbb - és majdnem az életével fizet érte. A film utolsó jeleneteiben kaotikus összecsapásra kerül sor a végtelenül naív **SUBARU** és a vak becsvágy és hatalomra törekvés által megtestesült ördög között. Hiába azonban a tengernyi gonoszság, hiszen a segítség mindig olyan formában érkezik, ahogyan senki sem várná.

A film alaptörténete magasan kiemelkedő, a sztori kicsit érzelgős, de szuper. A szokatlanul igényes színezés miatt a **TOKYO BABYLON** Part 1 a legjobb új **MANGA** filmek egyike. A film zenéje extra, a **TOSHIBA - EMI Ltd**. egyik legtehetségesebb zenésze szerezte.

TOKYO BABYLON

MANGA

TOKYO BABYLON - MÁSODIK RÉSZ

Tokyoban vagyunk, ahol a romlás már-már minden megemészt. A rendőrség értetlenül áll egy brutális gyilkosság előtt, melynek áldozata egy fiatal lány. **SUBARU** ugyan szemtanúja az esetnek, de a szerencsétlenül alakuló körülmények miatt már ő sem tudja megmenteni a lányt. Végső megoldásként a bűnüldöző szervek segítségül hívnak egy 'múltbalátó' hölgyet, **MIREI**-t, hogy derítsen fényt a gyilkos kilétére. **MIREI** a helyszínen levő tárgyak megérintésével felidézi magában a történteket, meglátja a gyilkost és **SUBARU** beavatkozását is. Így ismerkedik meg a két médium. A pszichopata viszont nem pihen és rövidesen újabb tragédia történik - **MIREI** édesanyja is a karmai közé kerül. **MIREI** rettenetesen fél a szeme előtt lejátszódott borzalmaktól, de hát ő az egyetlen, aki nyomra tudná vezetni a rendőrséget. **SUBARU** kezdetben mint külső szemlélő vesz részt a sztoriban, hiszen jóságos természete miatt aggodalommal figyeli **MIREI** sorsát. A történet végkifejlete szokatlanul hosszú, izgalmas hajszát láthatunk a gyilkos, **MIREI** és **SUBARU** főszereplésével. De mint azt az előző részben is tapasztalhattuk, a segítség ismét váratlanul érkezik - és végre világossá válnak a történet ködös részei.



A **TOKYO BABYLON PART 2** ha lehet még jobb, mint az első epizód. A történethez hasonló sztoritval már nem egy krimiben találkozhattunk, de csak a rajzfilm képes arra, hogy a misztikumot és a realitást ilyen magas szinten összekombinálja.

Sokszor éri az az igazságtalan vád az **ANIME** filmeket, hogy a valóságtól teljesen elrugaszkodott történeteket mutatnak be. Szerintem persze ez egyáltalán nem baj, hiszen erre való a rajzfilmtechnika. Mégis, aki így érez, annak melegen ajánlom a **TOKYO BABYLON** filmeket - igazi krimik ezek, akár **DERRICK** apó is szerepelhetne bennük. A japánok csak annyi misztikumot adtak hozzá a kultúrájukból, amennyi a mienkből hiányzik. Talán jó hír az **ANIME** rajongóknak, hogy ezentúl nem csak a **MANGA VIDEO** cég filmjeivel foglalkozom majd, hanem olyan óriásokkal is, mint a **KISEKI** (övéké például a **MACROSS** sorozat, a **GUNBUSTERS** és a "felnőtt" filmek).



FESD A VÁROST VÖRÖSRE! - hirdeti az **ACCLAIM** cég, hiszen szeptember második felében megjelenik a képregény-olvasók által legjobban várt játékuk: a **SPIDERMAN - VENOM : MAXIMUM CARNAGE**. A játék sztorija a **MARVEL COMICS** új, 14 részes sorozatára épül, amelyben a Pókember hatalmas háborút vív a leggonoszabb lénnyel, aki


BATTLETECH - MEGADRIVE



SPIDERMAN - VENOM: MAXIMUM CARNAGE

megérkezett a városba, CARNAGE pedig egy kis Central Park-beli vérengzésel tette emlékezetessé a napot. A történetnek azzal volt vége, hogy a Carnage és Doppelganger által félholtra vert Venom beesik Spider-Man lakásának ajtaján... Pont tegnap küldött a cég egy audio kazettát is, amelyen a játék zenéje eredeti változatban hallható - és tudjátok ki játssza? A GREEN JELLY! Nagyon kemény, nagyon darálós - és nagyon illik a játékhoz. A **MAXIMUM CARNAGE** először **SNES**-re és **MD**-re jelenik majd meg.

nem más, mint a vörös CARNAGE. Sőt, hogy a dolog még érdekesebb legyen ezúttal VENOM is belép a képbe, méghozzá a jó oldalon - kettőjük közül választa küzdhetjük végig a több, mint 20 pályát. Persze a többi MARVEL hős is feltűnik majd,


DOUBLE DRAGON 5 - SNES

például Captain America és DeathLok is. Maga a játék olyan verekedős stílusú lesz, mint a Final Fight-volt, de jóval "képregényesebb" formában. Nagynehezen sikerült megszereznem a képregény harmadik részét, amelyben VENOM

Ha jól emlékszem, a **DOUBLE DRAGON 5**-ről már szóltam nektek, de most végre elkészült a játék - megjelenése karácsony környékén várható a mozifilmmel együtt! Nos ezúttal nem a "haladós" verekedős stílusról van szó, hanem az SF2-szerű bunyóról. A Dragon fivérekkel együtt 8 különböző karakterrel lehetünk, akik 4-6 speciális mozgást tudnak. Minden szereplőnek más és más tulajdonságai vannak - erő, védekezés, speciális támadás. Állítható a turbó sebesség, a nehézség, az idő-limit. Négyféle módban küzdhetünk: Tournament, Vs Battle, Demo és Quest mód, ahol egy szereplőt kiválasztva végig kell jutnunk a történeten. Sőt, hogy teljes legyen a kép, a bunyók után más statisztikai adatokat is kapunk a teljesítményünkről! **SNES** és **MD** változatban készül.

Egyre többen vannak azok a játékosok, akik vonzódnak a japán stílus felé. Nos, ők talán ismerik a **BATTLETECH** sorozat toronymagas robotjait, amelyek ezúttal egy MEGADRIVE játék főszereplői. Az akció 3 dimenziós, izometrikus szögben folyik, tényleg nagyszerű grafikával, baromi jó Hi-Tech hangulattal. Érdekesség, hogy a küldetések sorrendje sem kötött. A 25 misszió 5 háborús zónában zajlik, vulkán, jég, dzsungel, mocsár környezetben. A feladat általában az ellenséges objektumok mgsemmisítése és a robotok likvidálása. Saját gépünk 9 fegyverrel rendelkezik, amelyekkel úgy is tudunk tüzelni egy adott irányba, hogy közben egész másfelé megyünk! További érdekesség a digi beszéd, az átvezető filmek és a 2 játékos üzemmód. Ilyenkor az egyik személy a pilóta, a másik a fegyverkezelő. A játék nagyon hasonlít a szuper Desert Strike sorozatra, de témája miatt szerintem mérföldekkel megelőzi azt. A **MD** verzió az év végére várható az 576 Shop-ban.

Mickey, a leghíresebb Walt Disney figura egy újabb játék főszereplője, melynek címe: **MICKEY MANIA**. A program pályái Mickey életének legfontosabb részeit mutatják be -


MICKEY MANIA - MEGADRIVE

amikor először lett színes a rajzfilm, amikor először megszólalt a kisegér, stb. Az animátorok óriási munkát végeztek, hiszen a játék 100%-osan rajzfilm hatású. A hátterek vízfestékkel festettek, néha pedig fekete-fehérek a hatás kedvéért. Bevallom, 5 perc kipróbálás után még nem vettem észre, hogy a MegaDrive változatot látom! A játék tényleg szuper, de logikai feladatai miatt egyátalán nem gyerekes. Verziók: **SNES, MD, MCD**.



CLAY FIGHTER 2 - SNES

A **Super Nintendosoknak** jó hír: készül a **CLAY FIGHTER 2**. Az új epizód grafikája sokkal "gyúrmásabb" lesz, főleg a háttereket tekintve. Az amimációk mókásabbak, és ez igaz a szereplőkre is. Küzdhetünk majd a víz alatt, a dzsungelben, stb. Tuti siker!



Mielőtt tovább folytatnám az újdonságok bemutatását, szeretnék mutatni egy képet az egyik macskámról, 'akit' az itt látható helyzetben találtam a minap. A cica előtt ott hevert a **BUBSY 2** című játék és erősen tiltakozott, amikor kihívtam egy SSF2 versenyre. A **BUBSY 2** az **ACCOLADE** egyik legújabb munkája, amelyben a kis hiúz kalandjai folytatódnak. A történet helyszíne egy Amazatorium nevű park, ahol elveszik a két rokon gyerek, Terri és Terry. Hősünknek 5 világban, összesen 30 pályán kell bizonyítania, mindezt rajzfilm minőségű grafikai környezetben. Macskám egyébként azért döntött a MD irányító mellett, mert szerinte az SNES joy szürkesége egy egérre emlékeztette (el is rágta a zsinórját). Ezennel figyelmeztetek mindenkit, hogy óvatosan bánjon kutyájával, macskájával vagy madarával, mert hasonló helyzetbe kerülhet. Ha a joystick vízálló lenne, még a halak elől sem lenne biztonságban!



MARTIN MACSKÁJA

Még mindig az **ACCOLADE**-nél maradva - a cég a DOOM sikerén felbuzdulva elkészíti hasonszőrű játékát, a **ZERO TOLERANCE**-t. A programot a **MegaDrive** grafikai lehetőségeihez mérten igyekeznek a legjobban megrajzolni, hiszen ilyen stílusú anyag alig van a gépre. Úttörőnek számító lehetőség, hogy ha két gépet egy speciális kábellel összekötünk, akkor egymással vagy egymás ellen is küzdhetünk! A felszedhető fegyverek arzenálja is igen gazdag: sörétes puska, rakétavető, gránát, lézerpisztoly, lángszóró vethető be. Használhatunk tárgyakat is: golyóálló mellényt, infraszemüveget, bio-scanner-t. A falak, hátterek és ajtók gyorsan scrolloznak és meglepetésként titkos helyekre is bejuthatunk.



ZERO TOLERANCE MEGADRIVE

Régebben már mutattam képet **SATURN** játékokról, s most már magát a masinát is láthatjátok. A **SATURN** még több technikai újdonságot vonultat fel, mint a 32X és emiatt az ára is jóval borsosabb lesz. A gép karácsonykor kerül a boltokba a **VIRTUA FIGHTER** és a **DAYTONA** programokkal együtt.

És ha már a SATURN-ról esett szó, itt a **32X** is, amely Európában a **MARS** nevet kapja majd. Szerintem kis hazánkban ez lesz az elterjedtebb, hiszen ára nagyon kedvező: 150 dollár! Ez egy 32 bites rendszerért kibírható ár, főleg, hogy nem kell eldobni a régi MD-MCD konfigurációt. A gépet egyszerűen csak rádugjuk a MD tetejére, és már mehetnek is az új kazetták és CD-k (ha normál játékot vagy lemezt teszünk a gépbe, akkor alapállapotban funkcionál a rendszer). A 32768 szín egyidejű megjelenítésére képes 32X-re már egy csomó játék készen van, ezek közül a **DOOM** és a **STAR WARS ARCADE** tetszett nekem a legjobban. A **DOOM**-ról nincs mit mondanom, állítólag jobb lesz, mint a PC verzió. A SWA egy olyan szimulátor, amelyben fantasztikus 3D-s vektor űrhajók között vívhatunk háborút. A két Hitachi SH2 RISC chip 50 ezer polygon/sec megjelenítésére képes, tehát valami lehet a dologban. Az új hang-chip szintén belekerült a gépbe, így a SEGA ezt a gyenge oldalát is felerősítette. Végül is hiába írnék bármit is, hiszen ezt a gépet élőben, működés közben kell majd megtekinteni. Sajnos forintárakat még nem tudok mondani.



SEGA SATURN



32X - AVAGY MARS

A **SONY** cég hatalmas mennyiségű játékkal kedveskedik a konzol tulajdonosoknak. Októbertől kezdve folyamatosan jelennek meg a stuffok, melyek közül az egyik legérdekesebb a **PITFALL!** című, amelyet az **ACTIVISION** programozói fejlesztettek. Erre a játékra azok emlékezhetnek, akik rendelkeztek annak idején az első TV-s video játékkal, az ATARI 2600-sal. Egy kis kalapos ürgével kellett átjutni a dzsungelen, utána pedig kincset keresni a föld alatti labirintusban. Nos, a kalapos pali maradt, a környezet is, de a grafika és a hanghatások 1995-ös színvonalra ugrottak. A játékot kipróbáltam és bátran állítom, hogy az év legnagyobb sikere lesz! A csapdákkal és meglepetésekkel teli pályák több módon is kapcsolódnak egymáshoz, ezáltal különböző megoldással is találkozhatunk. A program nagyon hasonlít az ősrégi Amigás játékhoz, a Gold of the Aztecs-hez, de annál mérföldekkel jobb. **SNES**, **MD** és **MCD** verziók várhatók.

Martin





PITFALL - MEGADRIVE

AUTUMN 94

ECTS

A **SONY** második nagy durranása a **THE FLINSTONES** lesz. A játék teljes egészében a filmre épül, a szereplők grafikájától kezdve a helyszínekig (szerintem a képen tökéletesen felismerhető a Frédit alakító színész). Stílusát tekintve akció játékkal állunk szemben, amelyben nagy szerepet játszik majd az eredeti zene és a digitalizált beszéd. **MD, SNES és GB** verziók várhatók.


THE FLINTSTONES - SNES

A **JURASSIC PARK** már mindkét gépre elkészült, de most egy újabb, sokkal izgalmasabb változaton dolgoznak a **SONY**-nál. A grafika ezerszer jobb és vérbeli lövöldözős/akció stílusa miatt a program jóval izgalmasabb is. A képünk az **SNES** verzióról készült és amint látjátok, egyszerre ketten is harcolhatunk a dinók ellen. Szintén teszteltem a játékot, és leginkább az egyik kedvenc stuffomra, a **CONTRA**-ra (Alien Wars, Probotector) emlékeztetett.

A fiatalabb nemzedék-re is gondoltak a **SONY**-nál, nekik készül a **RADICAL REX**. Nem véletlen, hogy a játék dinoszauruszos témájú, hiszen jelenleg mindenhol tombol a dinó láz. A főszereplővel, Rex-szel 10 pályát kell bejárni. Lehetőség van gördeszkázásra, úszásra, mászásra, indákon lengésre és ugrálásra - igazán élvezetes lesz a játék. Hősünk üt, rúg, tüzet fúj és ráadásul ketten is mérkőzhetnek egyszerre. Változatok: **SNES, MD.**




RADICAL REX - SNES

Mint tudjátok, az **576 KByte** az az újság, amely a leggyorsabban tudósít titeket a játékokkal kapcsolatos újdonságokról. Remélem sokakat érdekel, hogy mi a helyzet a **STREET FIGHTER** filmmel kapcsolatban - ezért most néhány érdekességgel szolgálnék nektek abból az interjúból, amelyet **STEVEN E. DE SOUZA** (Die Hard, Running Man, Beverly Hills Cop 3), a rendező adott. Immáron 100%, hogy a főszerepet **VAN DAMME** játssza, mint **GUILE.** A sztár kb. 8 millió dollárt kap alakításáért. További kulcsfigurák **CHUN LI** az újságírónő és **E. HONDA**, a fotóriportere. A negatív főszereplő **M. BISON**, akit **RAUL JULIA** alakít - ő volt Gomez az Addams Family-ben. További főszereplők lesznek **SAGAT** - Wes Studi a Geronimo-ból - és **DHALISM** - Rosham Seth a Ghandi-ból. A többiek szintén benne lesznek a filmben, de a rendező erősen titkolta, hogy milyen formában. Állítólag mindenki hű marad ahhoz a képhez, amely a játék után kialakult az emberekben, de a speciális támadások, pl. GUILE Flash rúgása nem lesz benne a moziban. De Souza nagyon komolyan vette a rendezői munkát és 35 milliós költségvetéssel készül a történet. A fő helyszín többek egy olyan ország lesz, ahol polgárháború folyik. Bison az egyik legerősebb ottani agresszor, egy maffiavezér, ellene vezet kommandót Guile. Két szárnysegédje Cammy (**KYLIE MINOGUE** az énekesnő) és T. Hawk, viszont Sagat és Vega talán Bison emberei lesznek.


JURASSIC PARK - SNES

Nálunk egyelőre ismeretlen az a film, amely alaptémájául szolgált a **3 NINJAS KICK BACK** című játéknak. A **SONY** szóvívője szerint az anyag kölcsönvette a film humoros hangulatát, a keleti küzdősoprtok hagyományait és a stratégiai elemeket sem nélkülözi. A főszerepben három fiatal ninja van, akik meg akarják védeni nagyapjukat az utazásai során feltűnő veszélyektől. Ezalatt 12 helyszínen jutnak át, ellenfeleik pedig szamurájok, karatésok, szumósok és gonosz ninják lesznek. A három főszereplő nem csak a verekedésben jeleskedik, de egy csomó keleti fegyverrel is jól bánnak. **SNES, MD, MCD** verziók várhatók.


3 NINJAS KICK BACK - SNES

Apró, de sokak számára talán érdekes hír, hogy rövidesen kijön az **ETERNAL CHAMPIONS** **MCD** verziója, amelyben 4 új karakterrel bővül a szereplők sora. A régi emberek új mozgásokat tudnak és két rejtett egyén is belekerül a játékba, de őket állítólag nagyon nehéz lesz előcsalni.

Végül a két legfrissebb toplista Amerikából: a legkeresettebb játéktermi gépek: **1-DAYTONA USA, 2-VIRTUA FIGHTER, 3-RIDGE RACER, 4-JURASSIC PARK, 5-SUPER SF2 TURBO.** A legklasszabb márkák pedig: **1 - NIKE, 2 - LEVIS, 3 - GUESS, 4 - SEGA (!), 5 - GAP.**

Martin



URBAN STRIKE

THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE



A zöldet semmiképpen!



Ja, ez egy foglalt parkoló?



Most ki kivel van?



A sarokban egy vetkőző pókert látok.

A STRIKE SOROZAT LEGÚJABB TAGJA MINDEN TEKINTETBEN SOKAT FEJLŐDÖTT

Annak idején elsőként készítettem leírást a DESERT STRIKE és JUNGLE STRIKE játékok MEGADRIVE változatáról. Nagy rajongója voltam mindkét programnak, hiszen a kínszenvedéssel teli órák gyümölcse sokkal édesebb volt, mint egy egyszerű "YOU WIN THE GAME" felirat. Már rég durmolnom kellett volna az ágyikóban, de hát ki tudta akkor otthagyni azt a fránya hetedik küldetést? Kit érdekelt akkor, hogy már hajnali fél kettő van? Régen nem tartottam fontosnak, hogy túlságosan belemerüljek a küldetések értelmezésébe - minden olyan egyértelmű volt és tiszta...

Változnak az idők. A mai diktátorok bonyolultak, körülményesek és maximálisan megnehezítik a vakáción levő helikopterpilóták életét. Most is itt van ez a MALONE, aki nem átallott hadat üzenni az Egyesült Nemzeteknek. Hát miért pont nekem kell már megint megmentenem a Világot?

Lesz itt STRIKE, de majd később...

El kéne már kezdeni a játékot, de amint látom választhatok a másodpilóták közül. Aha, megnyomom a B-t és már látható is a társulat - ez a pali pont jó lesz. Nicsak, hárman közülük eltűntek - nem árt majd ezeket a fickókat is megmenteni játék közben, hiszen harci gyakorlatuk jóval megelőzi a többiekét - ez még hasznomra lesz! Szóval akkor START... jönne, ha szóltam volna már az irányításról. Tehát következzen a lényeg távirati stílusban, alapbeállításnál: "A" nyomvatartva + irány= oldalazás a helikopterrel, felvett cucc (bomba, bunker) ledobása= szintén "A". Felhívom továbbá figyelmeteket arra, hogy a fotók az ELECTRONIC ARTS archívumából valók, de a tényleges játékban csak hasonlókat találtok, ugyanezek a jelenetek nem láthatók.

CAMPAIGN #1-HAWAII

1 Lőjük szét az épületeket.
2 Vigyük el a tükröket a hajóra.
3 Robbantsuk fel a lopakodó hajókat.
4 Mentsük meg a sebészt.
5 Lőjük szét a hidat.
6 Vegyük fel a szigetről a bombát és dobjuk a lila ködfelhőre. Gyűjtsük be a katonákat.

BAJA OIL RIGS - C9HLR3JYW3W

1 Lőjük szét a radar állomást.
2 Lőjük szét a két kis fúrotorony védelmi rendszerét.
3 Mentsünk meg 20 fuldoklót a sárga mentőhelikopterrel.
4 Pusztítsuk el a cirkálót.
5 Mentsük meg az Orosz katonákat, aztán vigyünk nekik javítóeszközöket.
6 Lőjük szét a repülőket.
7 Foglaljuk el a nagy szigetet, mentsük meg STINGER-t és hatoljunk be a titkos bejáraton át. A gyalog elvégzendő feladatok egyértelműek, a végén a bombázókat az "A" gombbal hívjuk.

MEXICO - 9GDVYW63XCM

1 Mentsük meg a felderítőket.
2 Semmisítsük meg a tábort.
3 Mentsük meg az ügynököket.
4 Lopjuk el a terveket.
5 A "C" vezeték elvágása után pusztítsuk el a GRAV-okat.
6 Vegyük fel a szuperbombát és dobjuk MALONE ajtaja elé. Futi haza.

SAN FRANCISCO - NWDPVXYCDP3

1 Védjük meg a két hidat a pusztulástól.
2 Lőjük szét a radar tornyot.
3 Pusztítsuk el MALONE 5 épületét.
4 Pusztítsuk (bombázzuk?) el (le) a tankokat.
5 Lőjük szét a labratóriumot.
6 Védjük meg a leszállóhelyet.
7 Nyírjuk ki MALONE fő emberét.
8 Tisztítsuk ki ALCATRAZ szigetét, hatoljunk be a börtönbe. Innen minden tiszta, a foglyot élve kell kivezetni!

NEW YORK - L6VYN3J7CHK

1 Lőjük ki MALONE épületeit, először a kisebbeket.
2 Mentsünk meg 27 civilt a tűzhalál elől.
3 Lőjük ki a helikoptereket.
4 Mentsünk meg 20 politikust a WORLD TRADE CENTER-ből, előtte lőjük ki a keletre levő radar épületet.
5 Hatástalanítsuk az időzített bombát - ne a zöldet vágjuk el, a PIROSAT!

LAS VEGAS - GPTFKW63XCM

Na itt már nem mindegy, hogy melyik segédpilótával jövünk - szerintem a japán csaj a legjobb (ő mindenkit egyből eltalál). Nagyon óvatosan haladjunk és a küldetések helyett inkább a tankokat/kocsikat/ páncélautókat igyekezzünk kilőni (tájoljuk be őket a térképen, amíg vannak), ezek ugyanis odaállnak a felszerelések mellé, lehetetlenné téve a felvételüket. Tanuljuk meg, hogy az ellenfeleknek hány találat kell és csak annyi lőszert használjunk. Romboljuk a várost, mert a házak alatt ajándékok lapulnak!

1 Kapjuk el a radar tisztet.
2 Lőjük szét a radarállomásokat.
3 Tisztítsuk meg a torlaszokat.
4 Pusztítsuk el az ÖSSZES ellenséges járművet - BAROMI nehéz!
5 Lőjük szét a generátort - érdemes ezzel a küldetéssel KEZDENI.
6 Tisztítsuk meg a kaszinó környékét.
7 Hatoljunk be a kaszinóba. Mindent verjünk tönkre - kivéve ELVIS-t!

UNDERGROUND-W7YCHRPMK9T

1 Lőjük ki az ágyúkat és a páncélosokat.
2 Robbantsuk fel MALONE embereinek barakkjait.
3 Pusztítsuk el a lézerfegyver irányító rendszerét, a kezelőket, a monitorokat.
4 Lőjük szét a fegyver energia telepeit, mert ezek miatt sérthetetlen.
5 Robbantsunk nyílást a fegyvert takaró díszleten.
6 Robbantsuk fel MALONE főhadiszállását.
7 Kapjuk fel a diktátort.
8 Hahahaha....ezt nem árulom ám el!

SZERINTEM...

Nem akarok túl sokat papolni - ez a játék magáért beszél. Minden hibájával (mert van ám neki) együtt csúcs (állati a grafika), fenomenális (őrült ötletek vannak benne), abbahagyhatatlan (mindig egy hajszálon múlik), izgató (vajon mindent megtaláltam?), változatos (ennek eddig elég volt két rakéta is!), sokoldalú (ha ezt most felveszem, mi marad később?), kalandokkal teli (pusztuljanak a cápák, gyertek fuldokló civilek!)... hiszen ez az URBAN STRIKE! De mit keresett ELVIS a kaszinóban???

Martin

A játék valójában alig tér el a szokásos akció anyagoktól, de tényleg szuper grafikája miatt a jobb falatok közé sorolható.





Hősünk a múzeimban, az óriáscsontváz lábainál.



Akárcsak egy film - harc a helikopter ellen

Time Trax

AZ EDDIG ISMERETLEN MALIBU GAMES BOMBAKÉNT ROBBANT BE A SNES PIACRA !

2193. Mordicai Sambi a világhírű Nobel-díjas tudós a bűn szolgálatában hasznosította felfedezését. Időgépet épített, amellyel a XXII. század körözött bűnözőit elküldte a múltba, hogy ott tiszta lappal tovább folytathassák eddigi életformájukat. A rosszfiúk végső célja, hogy a történelem megváltoztatásával totális uralomra tegyenek szert. Lambert kapitány a jövő rendőre módot talált arra, hogy a TRAX gép segítségével ő is visszatérjen 1993-ba, hogy elintézze a bűnösöket. Némi technikát is hozott magával, amely talán elég lesz visszaküldeni őket 2193-ba. Ha a küldetés kudarcot vall, a kapitány egy idegen jövőbe térhet majd vissza.

A számomra eddig ismeretlen MALIBU GAMES egy szokatlanul igényes akció játékkal lepte meg a nyáron az SNES tulajdonosokat. A játék grafikailag is, tartalmilag is kellemes, beleértve kezelését és színes gépkönyvét is. A sztori egy új amerikai fantasztikus sorozat alapján készült, megfelelő stílusjegyekkel: a normál mászkálós pályákon kívül motorcsónakkal és motorral is mennünk kell, verekedhetünk, lődözhetünk, védekezhetünk, sőt még a csövekre csimpaszkodva is rugdalózhatunk. Ennyi különböző elemet ritkán raknak bele a nagy cégek játékaikba - a MALIBU-nál még lelkesek a fejlesztők...

A cél minden pályán ugyanaz: eljutni a kijáratig és lehetőleg minden ellenfelet rendberakni. A részek előtt Selma, a zseb-komputer hologramja mesél az előttünk álló feladatról, a végén pedig megmutatja, hogy mennyi bónusz betűt találtunk meg. Az ellenségel puszta kézzel, fegyverrel és az "időlassító" szerkezettel szállhatunk szembe, amely elég változatos játékmenetet ígér. Extra cuccok gyűjthetők, amelyek rejtett helyeken bújnak meg: álfalakban, üregekben, sarkokban, stb.

Összesen 8 pálya vár ránk, amely a rendelkezésre álló életekkel és energiával szinte teljesíthetetlen. A bónusz betűk begyűjtésével az erőnket növelhetjük, a rejtett szobák és helyek pedig plusz életet tartalmazhatnak. Ne sajnáljuk az időt, keressük meg ezeket. A legtöbb pályán gyalog kell haladnunk, itt van lehetőség a kutatásra a 4-6 részek során viszont járművel kell menni, s itt veszettül fogy az energia. A motoros résznél például egy hatalmas helikopter az ellenfelünk, amely grafikailag csodálatos. A 8. pálya a végső összecsapás egy Dietrich nevű gyilkossal.



MEGA MAN SOCCER

HA EZT PELÉ LÁTNÁ - JAPÁNBAN MÁR A ROBOTOKAT IS TÖMEGSPORTRA OKTATJÁK.

A Japánban készülő sportjátékokra jellemző, hogy a készítők a kedves főszereplők figurái miatt sok más szempontot - szabályok, méretek - abszolút elfelednek. Láttam már baseball játékot mókusokkal és hasonlóan mulatságos az új MEGA MAN SOCCER is.



Ádáz küzdelem a labdáért

A két tudós, Light és Wily ezúttal a focipályán méri össze erejét, méghozzá kedvenc robotjaik segítségével. Végül is egy "normál" focis programmal állunk szemben, annyi kiegészítéssel, hogy a MAN-ek speciális támadásra is képesek (kíváncsi vagyok, hogy mikor lesz például SF2 hoki?). Kilenc csapat közül választhatunk, de akár saját team-et is összedobhatunk a 20 különböző robot karakterből válogatva. Minden csapatnak saját pályája van és mint mondottam a speckó támadások is különböznek. Természetesen lehetőség van a 2 játékos módra is.

A különböző játékmódokat nem akarom felsorolni, hiszen ez minden football játéknál megegyező - liga, bajnokság, stb. Klassz szereléseket és fejeseket persze ugyanúgy nyomhatunk, mint a többi fociban. Sokkal érdekesebb a speciális támadás, amely során a laszti más és más alakot vesz fel. Ezután a bogyó látványos módon száguld a kapuba, ártalmatlanná téve azokat a szerencsétleneket, akik az útjába állnak. Ezeket a rúgásokat nem is nagyon lehet védeni. Az effektus robotonként változik, és ez 20 robottal számolva elég szórakoztató a dolog! A fanatikusok kedvéért felsorolom a karaktereket, hátha valaki felismeri kedvencét és rohan megvenni a játékot: MEGA MAN, SKULL MAN, FLASH MAN, BUBBLE MAN, TOAD MAN, CUT MAN, GEMINI MAN, ICE MAN, NEEDLE MAN, TOP MAN, aztán itt van még FIRE MAN, PHARAOH MAN, ENKER MAN, SNAKE MAN, ELEC MAN, WOOD MAN, BOMB MAN, PROTO MAN, DUST MAN és AIR MAN.



Éppen kirúgás készül



Valaki szupertámadást indított!

A MEGA MAN SOCCER tipikusan a japán piacra készült játék, de talán a kis Nintendo-s akció sorozat miatt nálunk is közkedvelt lesz. A grafika nagyon aranyos, jó az irányíthatóság, de a nagy figurák miatt picit lassú a játékmenet. A MEGA MAN rajongóknak mindenképpen ajánlom, a többiek viszont gondolják meg!

Martin

KING OF DRAGONS

A FANTASY REGÉNYEK NÉGY FŐHŐSE SZEMBESZÁLL A SÁRKÁNYOK KIRÁLYA ELLEN !

Ezzel a játékkal ismét egy piros pontot szezett a CAPCOM, de most már ideje lenne már valami stratégiai programot is összehozni !

A KING OF DRAGONS című játék egy időben jelent meg a Knights Of The Round-dal, ami szerintem egy kicsit merész húzás a CAPCOM-tól. Hiába rajong ugyanis valaki ezért a stílusért, elég kemény feladat leszurkolni a kétszer sokezer forintot - inkább vad meditálásba kezd a szegény SNES tulaj, hogy melyiket vigye haza. Az okosabbja viszont előveszi az 576 KByte magazint és elolvassa, hogy melyiket javasolják neki. Vagyis ezt tenné, ha az a hányja cikkíró el tudná dönteni egyátalán a kérdést. A két program ugyanis teljesen egyenértékű! Ami az egyikben több, az a másikban kevesebb és fordítva - nem is olyan buták a marketingesek ott a CAPCOM-nál!

A KOD grafikailag gyengébb, mint a KOTR. Félreértés ne essék, ha valaki ránéz, szerintem tökéletesen meg lesz elégedve vele - de a két játék egymás mellé téve azért különbözik. A KING szereplői ugyanolyan jól rajzoltak, de jóval kisebbek. Ennek az az oka, hogy itt viszont sokkal több ellenfél van egyszerre a képen és gyorsabb is a játékmenet. Kapásból 5 karakter közül választhatunk, akik TELJESEN más módon harcolnak - így egyből ötször végig lehet játszani a programot anélkül, hogy unalmassá válna. A főellenfelek is nagyobbak, sőt a legnagyobbak és nem elhanyagolható a 16 masszív pálya sem. Így pont egyensúlyba került a két stuff.



● **Az első főellenség: egy hatalmas ORK.**



● **Itt csak a varázslat segít !**

A KING karaktereit ugyanúgy irányíthatjuk, mint a KOTR-ben, de itt van egy a mágia használatára szolgáló gomb is. Ez amiatt van, mert szerintem a küzdésnél kevesebb mozgást tudunk. A fegyverünk és mágiánk ereje pontokban van megadva, így egyre tovább haladva a játékban egyre erősebbek lehetünk. Mivel a szereplők más stílusban küzdenek, van akinél a varázslás dominál, van akinél a puszta erő. A pályákon persze ott vannak a bonusz tárgyak, de ezeknél érdekesebbek a varázsgömbök, melyekből 5 féle van. A varázslatok nagyon jól néznek ki, nekem például az tetszett a legjobban, amikor ellenfeleim BÉKÁVÁ változtak. Ha egyszerre ketten játszunk, mindig az a karakter vegye fel a gömböket, aki



● **Farkas + Orkok versus a lovag.**

jobban tudja használni a mágiát - a harcosnak ez nem a legerősebb oldala.

Tényleg nehéz eldönteni, hogy melyik a jobb játék. Ha "megéri" alapon nézem, KING OF DRAGON-ban több az ellenfél, több a pálya és több szereplő közül választhatunk.

KNIGHTS OF THE ROUND

A KNIGHTS VÉGRE EGY OLYAN ANYAG, AMELY TELJES EGÉSZÉBEN A JÁTÉKTERMI GÉP HANGULATÁT ADJA VISSZA



HÁRMAN A KEREKASZTAL MELLŐL

A CAPCOM játékok valahogy mindig jól sikerülnek. Különösen igaz ez a játéktermi átiratokra, melyek közül a KOTR az egyik legújabb. Stílusával nagy űrt tölt be, hiszen az SNES-re eddig még nem volt Golden Axe-szerű "aprítós" program.

A játékban a Kerekasztal Lovagjai kapják a főszerepet, közülük is a három legismertebb: Arthur, Lancelot és Percival. Érdekes, hogy nem a leendő király a legjobb karakter, hanem inkább Lancelot - lehet, hogy a legendák túloztak egy kicsit Arthur esetében? Végül is lényegtelen, hogy melyiküket választjuk a Szent Grál felkutatásához, hiszen ez a játék menetén mitsem változtat. Emberünkkel többféle csapkodó/nyiszáló mozdulatot tehetünk, ugrálhatunk és még védekezhetünk is, ami az akciójátékoknál elég ritka. Szorult helyzetünkben még egy speciális támadás is rendelkezésünkre áll, de ez sajnos energiát vesz le tőlünk, ezért csínján kell bánni vele. Maga a játékmenet nem túl gyors, mint mondottam teljesen Golden Axe-szerű, de két játékossal egészen kellemes. Az ellenfelek igazodnak a főszereplők túlerős mozgásához (nem is olyan fontos az a Grál) és egyszerre maximum ketten püfölik emberünket, persze egy elölről a másik meg hátulról. Jobb az ilyen kellemetlen helyzeteket elkerülni.

A figurák grafikája tetszetős és méretileg is kellőképpen nagyok. Talán éppen ezért nincs tele a képernyő rohangáló ürgékkel. A főellenfelek egyenesen hatalmasak és szuper, az a ló is, amelynek hátára akár fel is pattanhatunk, hogy onnan osszuk az "áldást". A hátterek korhűek és van közöttük egy-kettő, amely tényleg szemet-gyönyörködtetőre sikerült. Végül is az a lényeg, hogy a 7 pálya abszolút nem unalmas és ha nem a legkönyebb fokozaton játszunk, elég komoly feladat vár ránk. Menet közben találhatunk bonusz energiát, plusz életet és szintnövelő pontokat is, amelytől jóval erősebb lesz a sebzésünk. A grafikára már kitértem, és tényleg nem tudok más mondani, csak azt, hogy a hatalmas sprite-ok és a tűéles rajzok miatt vizuálisan nyerő a játék.

Martin

Miért tud a CAPCOM ilyen ízléses játékokat készíteni?



● **Nem véletlen a gigantikus méretű lép - a játék gazdag egyedülálló akciójelenetekben.**

Nem tudom, hogy kinek számít a véleményem, de be kell jelentenem: az EQUINOX belépett a "kedvenc játékaim" kategóriába. Amikor először megpillantottam, még nem sejtettem semmit - aztán tíz perc játék után éreztem, hogy itt a vég! Ez a játék tökéletes mása a kedvenc COMMODORE 64-es programomnak, a HEAD OVER HEELS-nek, de annyira, hogy néhány pályát szerintem egy azegyben onnan vettek át! Évek óta (pont a HOH óta) nem találkoztam ennyire szórakoztatóan izgalmas játékkal, amelyben tökéletesen ötvözték a logikai buktatók és az ügyességi feladatok arányát. Persze ezt az elragadtatást csak az vegye komolyan, akinek hozzám hasonlóan hetekig álmatlan éjszakái voltak a Head over Heels miatt!

BACK TO THE FUTURE

Nem véletlen a mottó, hiszen ha ránézek az EQUINOX-ra, 198?-ban érzem magam, amikor megkaptam a HOH kazettás verzióját. A grafika és a veszett 3 dimenziós mozgás viszont 1994-es színvonalú, így kissé tudathasadásos módon kezdek neki minden nap a játéknak és gyűröm szitkozódva a labirintusokat - mert azokból van elég. Először arra gondoltam, hogy nyomok egy ismertetőt, amely alapján a vérbeli SNES tulajdonosok majd rohannak megvenni a játékot. Aztán rájöttem, hogy ez ugyanúgy nem elég, ahogy a Young Merlinnél sem volt - ide teljes leírás kell! Persze a helyhiány nagy úr, ezért csak részletekben tudom leadni nektek ennek a monumentális, kilenc labirintusból álló játéknak a teljes, térképekkel illusztrált megoldását.

ŐLÉG FONTOS

A labirintusokban mind a 12 kék érmét össze kell szedni - némelyiket a szoba utolsó kilőtt ellenfele adja oda. MINDIG figyeljük az árnyékunkat, mert ezzel jobban belőhetjük pozíciónkat - például amikor valaminek teljesen a szélére állunk. A kör tetejű blokkok is kockaként viselkednek!



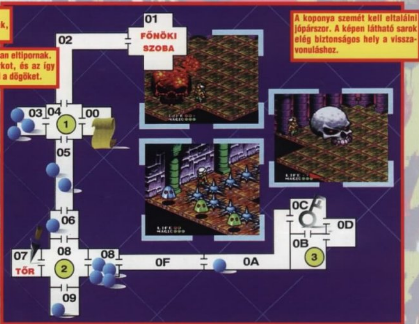
E Q U I N O X 1. rész

GALADONIA

Mivel abszolút fegyver nélkül indulunk, először a tőrt kell megszerezni.

Ha egy helyben állunk, a szellemek gyorsan eltipornak. Legjobb, ha megyünk legalább két sarkot, és az így szerzett előnnyel lassacskán le lehet lőni a dögöket.

A koponya szemét kell eltalálni jópárszor. A képen látható sarok elég biztonságos hely a visszavonuláshoz.



TORI

ELSŐ FELADAT A LASSÍTÓ VARÁZSLAT, MÁSODIK A SHURIKEN MEGSZERZÉSE.



10-es szoba

Jó trükk, hogy a képen látható követ kell eltolni.



18-as szoba

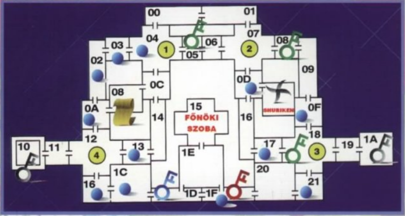
A kulcs felszedhető, ha a képen látható kockát toljuk el.



1A szoba

A bemutatott két követ össze kell tolni, majd kifelé együtt a kettőt. Addig toljuk, amíg az árnyékunk az alattunk levő kő szélére nem ér (úgy néz majd ki, mintha az eltolt két kő már a levegőben lenne!). Átugrunk a kulcsért, de a visszugrásnál MILLIMÉTERRE a kő szélére kell majd állni (egyébként nem érjük el a rögtönzött hidat). Foly.köv.

MARTIN





Mi is az a...?

Super GAME BOY

Most, hogy már az 576 SHOP kínálatában is megtalálható a SUPER GAME BOY nevű kiegészítő, elérkezettnek láttuk az időt, hogy az újság hasábjain is bemutassuk nektek. A SGB lényegében egy nagyobb méretű SNES kazetta, melynek nyílásába behelyezhető egy GameBoy játék. Ennek segítségével a GB játékok lejátszhatók az SNES-en, TV-n nézve körülbelül ötvenszer nagyobb képernyőn! Sőt, a játékok 4 fekete-fehér árnyalata is megváltoztatható előre beállított vagy tetszés szerint választott színek segítségével. Az újabb GB játékok között vannak olyanok is, amelyekbe előre beépítették a SGB módot, így a SGB-on lejátszva 256 színben jelennek meg (ilyen pl. az Aladdin, a Donkey Kong és a Tetris 2). Azt hiszem ennél többet egy GameBoy tulajdonos sem kívánhat!

Mivel a SGB-hoz ismét csak egy nevetségesen fordított magyar nyelvű használati utasítást adtak (vajon ki készíti ezeket a röhejes irományokat?), megkísérlem bemutatni nektek, hogy miként is működik a kazetta. Sajnos az idő rövidsége miatt nem tudtam lefotóztatni a kezelőképernyőket, ezért iktassátok be a SGB-otokat és nézzük együtt a teendőket.

ÁLTALÁBAN

A SGB-on bekapcsolás után rögtön bejön a játék, mintha csak a GB-on néznénk. Ahhoz, hogy belépjünk a SGB menübe, egyszerre be kell nyomni az L és R gombokat. Fontos, hogy az átkapcsolás után a játék nem áll meg, ezért keressetek valamilyen álló képernyőt vagy pauzáljátok le a programot. Ha a játék alapszíneivel akartok variálni, MINDENKÉPPEN olyan képernyőn álljatok meg, ahol a JÁTÉKTÉR látszik, mert a kezdőképernyőn beállított színek néha kivehetetlenné teszik a képet. Az átkapcsolás után a képernyő alján ott virít az 5 SGB menü ikonja, nézzük őket sorban (a bal felső sarokban egy irányító-ikon látszik, ha SNES egeret kötünk a géphez, ez természetesen módosul).

ALAPSZÍNEK

Az első ikonnal az előre beállított színkészletekből választhattok. A-tól H-ig láthatók a 4-es összeállítások, csak bökjetek rá a nektek tetszőre és nyomjatok A-t. A "szám" ikonra nyomva további 4 színkészlet hívható be. Ha világít a bal oldai kis fejecske, a játéknak van gyári SGB módja, az itt kapcsolható be.

KERET

Alapállapotban a keret a GB gépet utánozza. Ebben a menüben 9 gépi kertet közül választhattok. A kis fej itt is a gyári SGB módot adja ki, persze csak ha világít. Az utolsó ikonnak akkor van jelentése, ha már ti is terveztetek keretet.

KEZELŐGOMBOK

A harmadik ikonnal a kezelőgombok funkciója változtatható meg.

ÖNÁLLÓ SZÍNBEÁLLÍTÁS

A negyedik ikon takarja a legbonyolultabb menüt: itt saját magatok tudtok színeket állítani. Szerintem ez tök felesleges, hiszen az ALAPSZÍNEK menüben az összes értelmes variációt meg lehet találni. Tehát az alsó sor ikonjai:

R: visszaállítja az eggyel előző színkészletet (lényegében visszaléptetést jelent)

4 szín, felül-alul tubusokkal: itt lehet a rendelkezésre álló 60 szín között válogatva világosítani és sötétíteni a 4 beállított színt.

Paletta: ezzel lehet választani az 5, egyenként 12 színt tartalmazó készlet között.

Fényképező: ha mozog a kép, ez kimereviti.

C: beállítja az eredeti színkészletet.

A beállított színeket úgy tudjátok cserélni, ha ráböktök valamelyik négyzetre a 12 közül, utána pedig a 4 alapszín közül az egyikre. Ha esetleg olyan beállítást találtok, amelyik megfelelő, jegyezzétek le a kép tetején levő kódot - így legközelebb is tudjátok használni azokat a színeket.







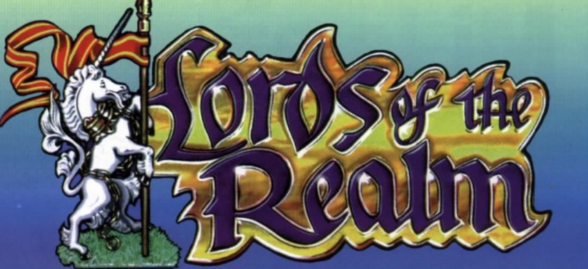
KERETTERVEZÉS

Itt tudtok saját magatoknak keretet tervezni. Ehhez a színek közül kell választani, majd a vékony és vastag ceruzával rajzolni. Ha törölni akartok, a "kéz" ikonnal be kell jelölni a területet, utána a "bombával" radírozni. A fekete kis négyzet azt jelenti, hogy csak a keretre rajzolhattok, ha viszont az üresre nyomtok rá, akár a képbe is (hogy ennek mi értelme van?). Az SGB nem tudja megjegyezni a rajzolt képet, így kikapcsoláskor törli azt.

Szerintem ennyi segítséggel mindenki elboldogul majd. Összességében nagyon praktikus szerkezetnek tartom a SGB-t, de a színezés opciója csak a gyári SGB játékoknál jön ki igazán. A régi fekete-fehér programoknál elég sokat kell próbálgatni ahhoz, hogy egy igazán szép kombinációt találjunk. Én eddig is meg voltam elégedve a monokróm grafika minőségével - lényeg az, hogy végre a TV-t nézve játszhatok!

MARTIN

Medieval England 1268 A.D.



Lords of the Realm

Az Impressions számtalan zsenge próbálkozás után végre egy kitűnő játékkal jelentkezett



Nicsak, valaki szövetséget akar kötni velünk!

Ki tudja miért, az utóbbi időben meglehetősen kevés a középkorban játszódó stratégiai program jelent meg. Pedig nem hálátlan a téma, ezt többek között a Populous és a Realms sikere is bizonyítja. Alighanem az Impressons programozói hasonlóképpen vélekedtek, midőn belefogtak legújabb játékuk, a Lords of the Realm fejlesztésébe.

Az anyag egyébként az ősrégi Defender of the Crown koppintása, alaposan feltuningolt grafikával és hanghatásokkal. A félreértések elkerülése végett: ezt a megjegyzést nem kritikának szántam, mivel a DoK még mai szemmel nézve is kitűnő program, a maga idejében pedig valóságos csodának számított! A játék a XIII. századi Angliában játszódik, ahol éppen elég kemény idők járnak. Nincs se egységes ország, se király, se rend, se pedig béke. Számtalan földbirtokos küzd egymással a végső győzelemért, azaz a korona megszerzéséért. Mi is egy ilyen nagyhatalmú nemest fogunk irányítani a királlyá váláshoz vagy pedig a bukáshoz vezető rögös úton. A feladat tehát adott, a többi már csak rajtunk múlik.

A játék elején többek között megadhatjuk a gazdaság és a hadviselés "nehézségi fokát" (ez a kezdőtől egészen a mesterig terjedhet), a látótávolságunkat a térképen (full-nál még a legtávolabbi tartományban folyó eseményeket is láthatjuk, míg limited-nél csak a saját tartományainkat figyelhetjük árgus szemekkel). Ezután az általunk irányított nemesek számát határozhatjuk meg (szerintem 1 bőven elég), valamint címert is választhatunk magunknak. Egyébként egy modem segítségével akár egyik barátunk ellenében is játszhatunk, ami ugye nem egy rossz poén, csak hát a játék terjedelmét figyelembe véve igen csak borsos telefonszámlákat hoz majd a postás...

LÁSSUK AZ IRÁNYÍTÁST...

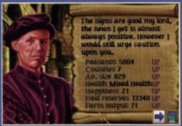
A képernyő legnagyobb részét egy részletes térkép tölti ki, amit az egérrel scrollozhatunk. A páncélos lovagok jelölik a seregeket (a szín mutatja a hovatartozást), a kis fáklyák pedig a rablóbandákat és lázongó parasztokat. A tehenek, birkák mutatják a csordáink nagyságát az adott tartományon belül, a búzatáblák számából pedig a bevetett termőföldek mennyiségére tudunk következtetni. Legalul még jónéhány ikont láthatunk, ezekkel az alábbi menüket és funkciókat hívhatjuk le (balról jobbra):

1. Nagytérkép Angliáról: itt az általános politikai és katonai helyzetet szemlélhetjük meg. A baloldali ikonokkal állíthatjuk be, hogy miket jelezzen ki a térkép (a seregek helyzetét, a már felépült várakat, a konvojokat stb.).

2. I/O menü: innen menthetünk ki vagy tölthetünk vissza játékállásokat (lemez ikonok), kezdhetünk új játékot vagy léphetünk ki DOS-ba. Az Info ikonnal a program néhány lényegesebb paraméterét állíthatjuk át, például a scroll vagy a játék sebességét.

3. Belépés a kincstár-menübe: Itt állíthatjuk be az adót (Tithe), valamint ki és bekapcsolhatjuk a gazdasági tanácsadást. Ez a tanácsadás csak akkor igazán hasznos, ha már birodalmunk olyan nagy, hogy nincs energiánk minden egyes tartomány apró-cseprő gondjaival külön-külön foglalkozni. Ilyenkor aztán minden évszak elején bejelentkezik egy tanácsadó s közli, hogy mely tartományokra kell némi figyelmet fordítanunk. Amúgy ez a tanácsadás egyáltalán nem olcsó mulatság, szóval feleslegesen ne nagyon kapcsoljuk be. Jobboldalt láthatjuk a rendelkezésünkre álló pénzt, nyersanyagokat és fegyvereket (a Crown melletti gombbal részletes pénzügyi kimutatást kérhetünk). Aztán még alul láthatunk egy grafikont is, ami anyagi helyzetünk változásait mutatja. A bal alsó sarokban lévő nyilakkal a grafikon léptékét állíthatjuk. A Dispatch Message opcióval különféle üzeneteket küldözgethetünk a többi nemesnek. Ennek ugyan túl sok értelme nincs, de a poén kedvéért néhányszor megengedhetünk magunknak egy-egy vulgárisabb üzenetet...

4. Seregek mozgatása: A dolog elég egyértelmű, clickeljünk az egyik egységünkre és határozzuk meg az útvonalát. Csapatainkat



Egész sikeres évet zártunk.



Már megint terjeszkednek a vörösök!

lehetőleg mindig utakon mozgassuk, különben nagyon lelassulnak.

5. Konvoj útnak indítása: Meg kell határoznunk az induló-, és célvárost, valamint a szállítandó árukat. Akkor érdemes ezt az opciót használni, ha valamelyik tartományunkban kitört az éhínség, ilyenkor ugyanis egy-egy jól ellátott konvoj parasztjaink százait mentheti meg a biztos haláltól. A konvojok amúgy roppant lassan mozognak, egy-egy hosszabb út megtétele nekik akár egy évbe is beletelihet.

6. Áttekintő lista: Ezzel az ikonnal egy listát kérhetünk le seregeinkről, várainkról és tartományainkról. Ezeken kívül még megnézhetjük az előző év végi értékelést („S" ikon).

7. Felbukkanó ellenség: A területünkön bóklászó ellenséges seregeket illetve rablóbandákat nézhetjük meg ezzel az opcióval. Előfordulhat, hogy a kis birodalmunkban éppen totális béke honol (se hódítók, se lázadók), ilyenkor az ikon helyén egy szép kis mezőt láthatunk.

8. Vár megvizsgálása/építése. Először a kívánt tartományt kell kiválasztanunk, majd megadhatjuk, hogy a vár-szerkesztőbe (Design a castle) akarunk-e belépni, vagy pedig egy új várat kezdünk el építtetni (Build a new castle). Amennyiben már épül egy várunk, megnézhetjük, hogy a jelenlegi munkatempóval mikorra készül el, kész várnál pedig a jelenlegi helyőrség listáját kérhetjük le.

9. Címer: Itt fejezhetjük be a körünket. Egy kör egy évszakot jelent, minden év végén egy rövid értékelést kapunk az elmúlt időszak eseményeiről valamint a jelenlegi erőviszonyokról.

INFORMÁCIÓ EGY TARTOMÁNYUNKRÓL

Ezt a meglehetősen terjedelmes menürendszert egy bal clickkel hívhatjuk le a részletes térképről. Fontos: a kapott információk csak az épp aktuális tartományunkra vonatkoznak, nem pedig az egész

birodalmunkra. Először megnézhetjük az előző negyedév lényegesebb eseményeit (sok születés, pestis, viharok stb), ezek leggyakrabban a lakosság hangulatát (Happiness) vagy a termés mennyiségét befolyásolják. Ezek megtekintése után az információs-menüben találjuk magunkat, ahol a képernyő bal oldalán lévő ikonokkal az alábbi almenüket hívhatjuk le (fentről lefelé):

ÁLTALÁNOS INFÓK: átfogó tájékoztatás a tartomány helyzetéről. A Population mellett láthatjuk a lakosok számát, valamint az előző évhez viszonyított szaporodást illetve fogyást. A Happiness mutatja a lakosok elégedettségét (a nagyon morcos lakosok néha kaszát-kapát ragadnak és átmennek Robin-Hoodba), a People alatt pedig embereink egészségi állapotát olvashatjuk. Jórészt ez utóbbi mutatótól függ a szaporodás mértéke, úgyhogy nem árt embereinket jól tartani (teljes adag kaja ajánlott). Nagyjából a képernyő közepén egy fura grafikont láthatunk, amin 3 színes csíkot állítgathatunk. Itt tudjuk szabályozni, hogy parasztjaink étrendje miből álljon. A piros csík jelöli a teheneket (Cattle), a zöld a búzát (Grain), a kék pedig a birkákat (Sheep). Szerintem a legjobb beállítás az, ha csak búzát osztunk a népnek, mivel állatainkat igen jó áron tudjuk a kereskedőnél értékesíteni. Végszükség esetén azért nyugodt szívvel feláldozhatunk egy-két tehéncsordát, elvégre ezt a vegetáriánus-étrendet se lehet a végtelenségig fenntartani. A bal-alsó sarokban állíthatjuk be az élelemadagokat a kis nyilakkal, ez sosem lehet nagyobb, mint a Ration achieved felirat alatt látható mennyiség. Lehetőleg fél adag alá sose menjünk, különben a lakosság hangulata és egészségi állapota viharos gyorsasággal romlani kezd. Jobboldalt láthatjuk a búza és állatállományunk mennyiségét, a raktáron lévő készleteket valamint a negyedéves fogyasztást, a Dairy produce feeds pedig a tejtermelésünket mutatja.

MEZŐGAZDASÁG: itt szabályozhatjuk a mezőgazdasági termelésünket. A legfelül látható, 16 kockából álló kis terület jelképezi a rendelkezésünkre álló termőföldet, itt állíthatjuk be, hogy mekkora területen vessünk illetve legeltessünk. Egyébiránt nem érdemes egyszerre túl sok földet megművelni, hisz ilyenkor egyszerűen nem lesz elég emberünk a betakarításnál és a termés veszendőbe megy. Az alsó táblázatban a Men need alatt láthatjuk, hogy mennyi tehénpásztorra (Cattle), birkapásztorra (Sheep), jobbágyra (Serf) és parasztra (Grain) lenne szükségünk. A Now alatt olvashatjuk, hogy a fenti fickókból jelenleg mennyivel rendelkezünk, míg a Strored mutatja, hogy a fiúk a jelenlegi felállásban mennyit termelnek. A jobbágyok nem termelnek semmit, viszont ők tartják fenn a földeket, magyarán nélkülük elveszik a termés. Legalul, az Idle mellett láthatjuk a még munka nélküli embereinket, valamint az időjárásról is olvashatunk pár sort (Weather).

MUNKÁSOK: ebben a menüben állíthatjuk be, hogy a tartományban élő emberek mivel foglalkozzanak. Az alábbi munkákra foghatjuk be őket:

Serfs: jobbágyok, ők tartják fenn a földeket.

Farmers: farmerek, búzát termelnek.

Herders: tehenészek.

Shepherds: birkapásztorok.

Builders: kőművesek, nélkülük elég problémás várat építeni. Egyébként csak akkor tudnak dolgozni, ha elegendő fa és kő áll a rendelkezésükre.

Miners: bányászok, vasat termelnek.

Quarryers: kőfejtők, ők szállítják az építkezésekhez nélkülözhetetlen követ.

Foresters: favágok, elég egyértelmű, hogy mit termelnek...

Armorers: fegyvergyártók, csak akkor dolgoznak, ha van raktáron elég fa és vas.

A piros csíkok mutatják, hogy az egyes nyersanyagokból mennyi van raktáron, a %-os értékek pedig embereink szakértelmét jelzik (ez sajnos csak elég lassan növekszik).



A csata kezd kissé kaotikussá válni...



Hol vár állott, most kőhalom...

KERESKEDŐ: itt tudunk néhány igen gyanús úriemberrel(?) különböző üzleteket kötni. Sajnos ez nem mindig lehetséges, ugyanis előfordulhat, hogy épp egy kereskedő sincs a tartományunkban. A Buy melletti árakra clickelve tudunk vásárolni, a Sell melletttiekkel pedig túladhatunk a felesleges készleteinken. A Gossip opcióval friss hírek után kérdezősködhetünk, amik ugyan többnyire nem túl érdekesek , de néha azért becsúszik egy-két egész hasznos info is.

KATONASÁG: ebben a menüben tudunk sereget felállítani illetve felbérelni. Igen lényeges megkötés, hogy sereget felállítani csak akkor tudunk, ha épp van raktáron elég fegyverünk és páncélunk. Ezután a sereg típusát kell megadnunk, a paraszt-milícia a leggyengébb (Peasents), a lovagok (Knight) a legerősebbek. Néha jelenkezik egy-két zsoldoscsapat is, őket mindenféleképpen érdemes felbérelnünk, mivel nagyon erősek és nem kell nekik fegyvert adnunk. Ja, és még itt jelölhetjük ki azt is, hogy a kovácsaink milyen fegyvereket készítsenek.

GRAFIKONOK: a lakosság, állatállomány és búzatermelés jelenlegi helyzetéről kérhetünk részletes ismertetést.

MÁR MEGINT AZ A FRÁNYA HELYHIÁNY...

Hát akkor tömören ennyit a játék irányításáról. Sajnos az ehavi 576-ot fokozottan sújtó helyhiány következtében kissé szárazra és hézagosra sikeredett a leírás: a csaták, ostromok ismertetése példának okáért teljesen kimaradt. Mentségemre legyen mondva: ezek a részek meglehetősen egyszerűek, nekem annak idején még az első csata lezavarása sem okozott gondot. És hogy magáról a játékról mi a véleményem? Nos, nem szeretnék túlozni, de annyi egészen bizonyos, hogy az Impressions az eddigi legjobb játékát alkotta meg a Lord of the Realms-szel. Maga a grafika és a hang átlagos, de a remek játszhatóság és a program párját ritkító realitása minden dicséretet megérdemel. Végszóként csak annyit: a Lords of the Realm az utóbbi idők legszínvonalasabb stratégiai játéka, ami egy gyűjteményből sem hiányozhat!

T.J.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

LORDS OF THE RLAIM — KIADJA: IMPRESSIONS

grafika	8/10
hang/zene	7/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	7/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **85%**

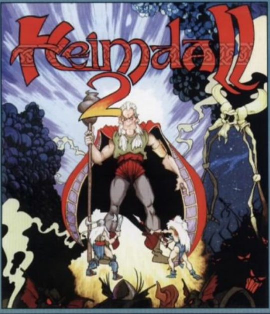
C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2 HD: 10 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

CD32

32. oldal



Több alkalommal is foglalkoztunk már a Core Design ezévi legnagyobb durranásával, a Heimdall 2-vel. Ez nem véletlen, hiszen a játék egyedülálló a maga nemében: mind terjedelmével, mind megjelenítésével egyeduralomra tör a hasonló stílusú társai között. Most, hogy megjelent a CD32-es változat is, ki merem jelenteni, hogy ez az első olyan kalandjáték, amely a CD-lemez technikának köszönhetően az Amiga memóriakapacitásából eredő hátrányokat maximálisan kiküszöböli. Gondolok itt az állandó lemezcserélgetésre (tisztelet a kevésszámú harddiscre installálható kivételnek) és a memórialimit miatti szín-, vagy hangminőség lebutítására.

INTRO NUKU - ÁVE JÁTÉK

Az első meglepetés akkor ért, amikor ripszropsz már benne is voltam a játék sűrűjében. Nincs órákig tartó, csillogó-villogó intró, ami elhúzza az ember orra előtt a mézesmadzagot, hogy aztán arculvágja egy ramaty játékkal. Nem, itt a játékon van a hangsúly - nagyon helyesen! Órákig lehetne ecsetelni, hogy a Ranarök idejében járunk, a germán istenek javában vívják hatalmas háborújukat, Odin (a jó istenség) és Loki (a gonosz) párharca már-már a gonosz oldal felé billen. A küzdelmet csak egy mágikus talizmán fordíthatja jó irányba, amelynek megszerzéséért Heimdall és csinos segítőnője, Ursha indul harcba a négy "tartományra" osztott birodalomban. Nos, ennek a hosszas bemutatása marad el a játék elől, hiszen a kézikönyben minden le van írva fehéren feketén, s így az alkotók inkább a játékba adtak bele apait-anyait.

RPG, KALAND ÉS AKCIÓ REMEK ELEGYE

Tehát megérkezünk kalandjaink első állomására, a négy időkapu elé, amelyből egyelőre csak egy van nyitva - a többi csak idővel, a talizmándarabkák megtalálása során nyílik fel. Segítőtársunk, Ursha is velünk van, de mivel egyszerre csak egy főszereplővel mozoghatunk, ezért láthatatlan. Közöttük bármikor egy kattintás segítségével váltogathatunk. Ha a két karakter tulajdonságait összevetjük, kiderül, hogy túl nagy különbség nincs kettejük között, legfőbb hasznuk az általuk megduplázódó életerő és tárolási kapacitás. Ez utóbbi felettébb fontos, mert olyan nagy számban kell dolgokat gyűjtögetnünk, hogy gyakorta le kell mondanunk egy-egy hasznos holmiról, hogy aztán később vissza kelljen érte caplatni, amikor már egy kis helyet tudunk neki szorítani a hátizsákunkban. Hogy a szerepjátékosok is boldogok legyenek, a számtalan fegyver és használati tárgy mellett varázseszközök és rúnák is felvehetők, amelyeket helyes arányban és sorrendben összekeverve alapvető varázslási képességekhez jutunk, úgymint gyógyítás, időleges pajzs, lebénítás, tűzlabdahajítás, stb.

PRO ÉS KONTRA

Mint a bevezetőben említettem, a játék óriási vívmánya, hogy CD-ről, viszonylag gyors hozzáféréssel olvassa a helyszínek adatait, ezért a merevlemezes kalandjátékok gyakori "gyilkosát", az állandó lemezcserélgetést kiiktatja a játékból. Nem mondom, még egy hajszálnyit lehetne gyorsítani a töltögetésen, de ne legyünk telhetetlenek. Főleg ha elnézzük a képernyőket, nem lehet egy szavunk sem panaszra: az aprólékos műgonddal megrajzolt konyhában lobog a láng a kondér alatt, dülöngélő részegek randalíroznak a kocsmában, stb. Nomeg ne feledkezzünk meg a több mint 200 helyszínről és megszámlálhatatlan sok szereplőről sem, amelyekkel közelebbi kapcsolatba kerülhetünk a játék során. Talán csak a túlkomplikált fegyverhasználatot, a gyakorta túl nehézre sikeredett (értsd vakszerencsére bízott) feladványokat és a csak a világkapuknál módunkban álló limitált mentési lehetőségeket tudnám a program hibájaként felróni.



A király éppen rossz hírről értesül...



A ropogó tűz megvalósítása lenyűgöző!



A véres csatejelenetek sem hiányoznak.



Adás-vétel egy jó kis alkudozás után.

A játék tehát óriási, mind hangulatát, mind méreteit tekintve egyedülálló. Szinte valamennyi feladványa élvezetes és megfelelő nehézségű, a pályák változatosak, a zene természetesen CD minőségű és andalító, a kaland/akció/RPG elemek megfelelő arányban keverednek benne, ami minden játékos számára élvezetessé teszi az anyagot.



Rácz Richárd: Az ifjú Sir River szenvedései

Mesélem hősünk, Sir River kalandját,
Egy hete, viharos szerda reggelen
Arcára húzva éjsötét kalapját
Elindult, s átkelt a betontengeren.

Hosszú lépteit csak távolról láttam,
Hisz követtem őt kalandot remélve,
Majd végül egy bódénál álltam;
Így keveredett végülis beszédbe:

"- Adja az ÚJSÁGOT hamar,
Míg kardom éle nem szeli torkát,
Vagy talán kardnyi-nagy pofont akar,
Hát igyekezzen s végezze dolgát!"

"- Tegnap este... Esetlen este,
Belőle krajcárnyi annyi sincs,
Ön lovas is csak vesztemet leste,
Hisz tudta, életem drága kincs."

"- Coltom övben, lovas méltón használja azt,
Mint Ön is tudja drága barátom:
Ok nélkül egy Sir sem húz ravaszt
-Így ne tréfáljon, s adja azt ajánlom!"

"- Nem tréfa ez s kérem kegyelmedet,
Ha kerülne ökölbekék kezébe colt
Ne oltsa vele rút életemet,
Hisz nem ember az, ki életet olt.

Hát kérve kérem, emberi létem
Ne vegye adva másmilyen másikat.
Amit kért pedig hiába nézem...
Mondja meg nékem, m'ért kéri váltig azt?"

"- Tudja, ezzel vannak így sokan:
Úgy kell nekem, mint folyónak a meder...
Bár folyó helyett lehetne folyam
Nélküle folyó folyatlanul hever."

"- Uram! Bocsánat, hogy szavába vágok,
Megszakítva e beszédes beszédet,
De keresve egy magazint találok,
S életem élhetem evégett."

Szürke arcában csillanni látszott
A dupla tűz, s kezéve fogva
A laporral koszos levélszél játszott
A leverhez szívhangja lapozta;

S a tűz csak lángolt, lángolt az égig,
Mikor látta a verset, azt hol
A vers róla szól, leírták végig,
Mindazt, ami az ő élte volt.

...

Rácz Richárd az ezerkincszzs évek végén született, élt, alkotott. Meghatározó szerepe volt a kor szakmai tárgyú irodalmában, lírája a XX. század felgyorsult tempójú világában kiskaput vágott az érző szíveknek, hogy felszabadultan szippanthassanak letűnt korok gondolatvilágából és életérzéséből. Egyik kiemelkedő írása Az Ifjú Sir River szenvedései, amelyben személyes élményeit eleveníti fel egyedülálló szemléletességgel és természetességgel.

A személyes élményekre épülő műben a költő kívülállóként meséli el a történetet, de valójában ő maga az, aki súlytásos lovagi ruhájában útra kel, hogy a viszontagságokon áttörve végül is elnyerje méltó jutalmát. A vers minden egyes olvasásra újabb és újabb adalékokkal szolgál a költő érzéseinek vizsgálatához. A mű a végletekig fokozott pesszimizmus jegyében fogant, amely villámsebesen csap át az optimizmus katartikus élményébe. Figyeljük csak meg a kezdeti depresszív gondolatsort:

'Arcára húzva éjsötét kalapját Elindult, s átkelt a betontengeren'

A költő élete egyik legnagyobb szerelméért, egy számítástechnikai magazinért (korabeli adatok szerint egy 576 KByte című ponyvalapért) indul hadba az elébe tornyosuló kispolgári szenny ellen, a városi élet fojtogató és minden emberi érzést kiszívó toronyházainak tövében - akárcsak egy XX. századi Don Quijote. Elkeseredettsége és elszántsága tisztán kiolvasható szavaiból, mikor a lovagi tornák szellemét idéző hangon a 'zujságárushoz' fordul:

'- Adja az ÚJSÁGOT hamar,
Míg kardom éle nem szeli torkát,
Vagy talán kardnyi-nagy pofont akar,
Hát igyekezzen s végezze dolgát!'

A kor egyik legrútabb teremtménye a 'zujságos' nevű féreg, aki a kispolgári lét egyik legletisztultabb és minden aljasságát felmutató megtestesülése. Kisstílű garázda, úrhatnám polgár, aki a kor torz törvényszerűségei miatt első tulajdonosa az újságnak. Visszaélve ezen 'elő-jogával', készakarva csak 3-4 példányt rendel még a népszerű lapokból is, hogy aztán főurakat megillető talpnyalás vegye körül azok részéről, akiknek lételeme a fent nevezett magazin. De Sir River nem hódol be a aljasnak, hanem igazi lovaghoz méltó szavakkal parancsolja rendre a hitszegőt:

'- Coltom övben, lovas méltón használja azt,
Mint Ön is tudja drága barátom:
Ok nélkül egy Sir sem húz ravaszt
-Így ne tréfáljon, s adja azt ajánlom!'

A megátalkodott persona non grata mint egy csúszómászó féreg, próbálja menteni rongy életét:

'Nem tréfa ez s kérem kegyelmedet,
Ha kerülne ökölbekék kezébe colt,
Ne ontsa vele rút életemet,
Hisz nem ember az, ki életet olt...'

Ebben a versszakban is felszínre tör a művész nagysága. Figyeljük meg micsoda szó-, és betűjátékkal szövi a mondatokat (...ha kerülne ökölbekék kezébe colt...) és milyen bátorsággal használja a nyelvújítást: ökölbekék. A dühtől ökölbe szorult, eltorzuló és verekektől kikékülő kezet egy szóval helyettesíti - Arany óta nem olvashattunk ilyen merész szóhasználatot.

A műalkotás fő mondanivalója és mintegy a költő ars poetikája egy versszakba sűrítve jelenik meg a katarzist megelőző pillanatokban. Az alkotáson kívül egyetlen szellemi tápláléka az újságolvasás volt, azon belül is a már említett 576 KByte lapozgatása jelentette számára a túlélés lehetőségét. Számtalan ismert és ismeretlen sorstársa nevében is írja tehát azt a négy elmélázó sort, amelyben szívbemarkoló erővel és költői fogások tucatjai segítségül hívásával ecseteli élete egyik legfontosabb értelmét:

'- Tudja, ezzel vannak így sokan:
Úgy kell nekem, mint folyónak a meder...
- Bár folyó helyett lehetne folyam
- Nélküle folyó folyatlanul hever.'

És ebben a pillanatban elértünk a költemény csúcspontjára, az optimista hangvételű megoldáshoz. Szinte szemünk előtt látjuk, amint a költő (azaz Sir River) köpönyegét, dús haját és legféltettebb kincsét, az ÚJSÁG lapjait borzolja az őszi szél, hősünk szemében ősi tűz lobog, szikár arcára alig látható rezzenéssel kitelepszik a megelégedettség.

...

Igen, kedves Olvasóim, ez egy patetikus verselemzés akart lenni. A Csevegő legújabb műfaja. Köszönettel tartozom Rácz Richárdnak, aki beküldte műremekét és - bár rejtett formában - arra kért, hogy közöljem le elejétől a végéig a költeményt. Nem volt nehéz ellenállni, hiszen parádés vers ez, amely úgy érzem minden egyes olvasónkhoz és olvasónkról szól. Köszönet Néked, dicső Lovag...

Zolee

AMIGA



Az Amiga összeállítást egy "all-format", azaz minden formátumra megjelenő játékkal kezdem, a **THEME PARK**-kal, amely a PC-s változat után most 1200-es, és 500-as verzióban is kijött a piacra. Nem véletlen, hogy ilyen széles közönség számára fejlesztették a produkciót, hiszen mind témája, mind megvalósítása egyedülálló és sok számítógépes érdeklődésére tarthat számot. A vidámparkosdi jó buli, főleg ha ilyen aprólékos kidolgozással, cukorfalat szereplőkkel és hónapokig tartó játékmenettel párosul. Gondoljuk csak el, milyen csúcs dolog lehet ringlispileket, elvarázsolt kastélyokat és büféket üzemeltetni, a beszállingózó gyanútlan vendégek pénztárcáját jól megcsapolni és a konkurrencia orra alá borsot törni (korunk marketinges kifejezésével élve a termék, az ár, a hely és a reklám összhangja a cél). Háháá, és ez még mind semmi! Külön gondot kell fordítanunk a betérő vendégek érdeklődési körére, életkorára, étkezési szokásaira és komoly "piackutatást" is végezhetünk az emberek közé elvegyülő parkőrök segítségével - hogy csak egyet említsek a játék pikantériái közül. Hosszabb ideig tartó élvezet, mint a legújabb Wrigley Spermint.



A Team 17 nem feledkezik meg a hálás Amigás közönségről - ennek újabb tanúbizonysága, hogy a napokban piacra dobták az **ALIEN BREED 2 - TOWER ASSAULT** című műremeket. Ez nemcsak a cég állítása szerint a legjobban elkészített és leginkább átgondolt epizód, hanem a játéktesztelők is meg merik kockáztatni ennek valódiságát. Több oka van eme "merészségnek": egyrészt számtalan újítást pakoltak bele a játékba, többek között eddig nem látott felépítésű pályákkal (sugárzással fertőzött termekkel, ahol folyamatosan fogy az energiánk, sötétszobákkal, ahol csak az elemlámpa halovány fényénél látunk valamit) találkozhatunk az 50 (igen, ötven!) szintből álló játékban. Másrészt új típusú fegyverzet és páncélzat is rendelkezésünkre áll, sőt (ilyet is régen láttam már) úgynevezett visszavonuló mód is be lett építve a játékba, amellyel hátrálva is lehet a bennünket követő dögöket irtani. Hogy tovább csigázzam az érdeklődést, elmondom, hogy túszmentő akciókat is végre kell hajtanunk a lövöldözés hevében. És mindez a már megszokott AB színvonalon, hatásos hangeffektekkel és muzsikával fűszerezve. Haláli...

PC



Sokáig értetlenül bámultam azokat a számítógépeseket, akik órákat el tudtak bibelődni egy-egy focimenedzserrel, vagy futballszimulátorral. Aztán rájöttem az okára: a magyar foci olyan mélyen van manapság, hogy ha már a lelátókon nem éri őket pozitív hatás, legalább otthon, a képernyők előtt élvezzék a győzelem örömét. Rájuk gondoltak ismét a Krisalisnál és piacra dobták a stílus újabb etalonját, a **MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS**-t (pfüh, ez hosszú volt). A program óriási előnye, hogy szinte országtól függetlenül játszható, hiszen nemcsak az angol elsőliga, hanem másod-, és harmadosztályú, sőt saját magunk által felállított ligák is kipróbálhatók (így igazodni tudunk a magyar színvonalhoz). Haladva korral, a fejlesztők digitalizált képeket hívtak segítségül, a a kiválasztott csapat tagjainak bemutatására - aztán itt be is fejeződött az újdonságok felsorolása. Minden más elemét a játéknak már láthattuk valahol. A meccsek felülnézeti képe és kezelése a jónevű Sensible Soccer hasonmása, kisebb hiányosságokkal. Lassabb, nehézkesebb, de a visszajátszási, kiállítási, lesérülési opciók itt is fellelhetők.



A Virginnél jó marketingesek ücsörögnek... Néhány héttel a nagy durranás, a Nascar kiadása előtt piacra dobták az **INDYCAR CIRCUITS EXPANSION PACK**-ot, amely új pályákat tartalmaz a nagynevű Indycar Racinghez. Így, a két program egymás forgalmát erősíti és a cég két legyet üt egy csapásra. Ha valamit nem bírtunk az ICR-ben, akkor az a csekélyszámú pálya volt - most ezt a problémát orvosolja az új pályákat tartalmazó programcsomag. A hét vadiúj helyszínnel együtt (Cleveland, Phoenix, Mid Ohio, Australia, Detroit, Elkhart Lake és Vancouver) immár 15 pályán nyomhajuk tövig a gázpedált. Ezen kívül a játék installálásakor a főprogram is újabb verziószámot kap (1.05), ami apróbb kiegészítéseket is jelent: a már felvett jeleneteket át tudjuk szerkeszteni, a kívánt jelenetet akárhányszor le tudjuk egymás után játszani, más helyre beszúrni, stb. Második ügyes újítás, hogy a kimentett autók adatait (szín, felszereltség, stb) szöveg-file-ba tudjuk menteni, ami a haverok közötti információáramlást igencsak megkönnyíti. És ha hozzávesszük, hogy mindezt egy kiegészítő lemez áráért kapjuk - tutira megéri a pénzét...

C-64



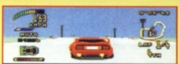
Ki tudja miért, de fellendülni látszik a C64-es játékipar. Öööö, ez persze csak vicc, de az már szentigaz, hogy ebben a hónapban szép termést hoztak a német 8-bites lemezújságok. Valamennyi játékunk ezek kínálatából való. Nézzük elsőként az **ADDGAR** című Digital Excess fejlesztést. A játék stílusát tekintve logikai, méghozzá a keményebbek közül. Annak ellenére, hogy egy külön intrukciós file foglalkozik a játékszabályokkal, sok időm elment az ott leírtak értelmezésével, élőben való kipróbálásával. Röviden a lényeg: meghatározott idő és mozdulat elvégzésével kell a szinteken szétszórt számozott köveket úgy egymásratolni, hogy azok azonos sorszámú kőtársukkal érintkezve elporladjanak. DE: a köveket egymásba is lehet tolni, amennyiben az összegük 9, vagy annál kisebb - így egy új kő keletkezik, az új számmal. Továbbá 10-nél nagyobb összegű köveket is egymásba lehet olvasztani, de az összegük a 10 fölötti egyesekkel lesz egyenértékű. Mindez együtt olyan káoszt eredményez, hogy ember legyen a talpán, aki kiigazodik a kőrengetegen. Csak megszállottaknak ajánlom!



Véleményem szerint megszületett a '94-es év legeredetibb C64-es játéka a **COSMOX** névre keresztelt Cosmos Designs fejlesztés személyében. Régen fordult elő velem, hogy másfél órát játszottam volna egyvégtében C64-es játékkal - most ez is megtörtént. A főszereplő sokaknak ismerős lehet, hiszen Fred már legalább kétszer felütötte fejét a 8-bites játékpiacon. Eddig csak ügyességi játékok hőse volt, de mostani bemutatkozása a logikai anyagok területén is aduásznak tűnik. A játék célja az, hogy Freddel ugrálva a folyamatosan növekvő pénzeskupacokon olyan négyes csoportokat alkossunk, amelyek azonos magasságúak. Ezek abban a pillanatban elapadnak és annak függvényében, hogy hányat és milyen magasat bontottunk már le, a következő szintre léphetünk. A földbe tapodást a tűzgomb segítségével végezhetjük. Vigyázat: a lebomló kupacokról azonnal le kell ugrani, mert odaveszünk mi is, ha rajtuk maradunk. Továbbá kimért mozdulatokkal szökdeljünk a tornyokon, mert egy rossz mozdulat és pillanatok alatt le lehet esni róluk. Mondanom sem kell, hogy az idő itt is vészes gyorsasággal pereg. Igazi sztár!

ÉRKEZÉSI OLDAL

Nagy várakozás előzte meg a mára Graphics-ből Interactive-vá avanzsált Gremlin új autóversenyét, a **Top Gear 2**-t, amellyel kapcsolatban forradalmi változásokat ígértek a fejlesztők. Nos ezekből a revolúciós dolgokból nem sok lett, hiszen a program egyedüli újdonsága, hogy lehet benne akár 200 km/órás sebességgel is tolatni (bámulatos újítás, hmm?). Ezen túlmenően maradtak a régi sémák: 16 ország 64 féle versenypályája (ez mondjuk egész szép választék), két játékos üzemmód osztott képernyővel avagy bajnokság végigjátszása. Ezek kiegészülnek olyan "extrákkal", mint nehézségi szint meghatározása, 8 féle mintájú polírozás közötti választás lehetősége, a menetek végi pénznyerési és elköltési lehetőség. A legfeleslegesebb alkatrészektől (tömítőgyűrű) a legprofibb tuning-stuffokig (turbófeltöltős motor) minden vásárolható - természetesen elérhető/borsos/csillagos ég árkategóriákban. A bajnokság utolsó néhány futama ezek nélkül az ördögi kellékek nélkül elképzelhetetlen - hacsak nem sereghajtóként akarunk végezni. Egy szó mint száz, jó-jó ez a játék, de a szükséges plusz hiányzik belőle.







Zárórakor érkezett meg az Empire régóta dédelgetett porontya, a **DREAMWEB**, amely minden tekintetben a székéhez szögezi az embert. Egyrészt a témája (egy csipetnyi cyber, egy villanásnyi thriller, egy kicsi fantasy, egy halom horror) másrészt a játékban lezajló jelenetek miatt. Egy olyan elképzelt világban játszódik valamikor a jövőben, ahol nem gazdasági vagy politikai hatalomnak vannak az emberek alárendelve, hanem a Dreamweb-nek, az álom és valóság határán létező transzcendens hatalomnak, amely mindenkiben ott lakozik - a lelke legmélyén. A Gonosz azonban manipulálni kezdi az embereket, felbillen az egyensúly a Jó és a Rossz között és kitör a káosz. A mi feladatunk lesz a Rend helyreállítása - bármely eszközzel, bárki ellen. Barátaink is ellenünk fordulnak, nem bízhatunk már senkiben, az egész város ránk vadászik. A remek sztorihoz penetránsan jól megcsinált, pixeléles grafikai megoldások párosulnak, 30 féle helyszín, több mint 200 helyiséggel, illetve majd' 100 karakterrel kommunikálhatunk - egyszóval megszületett az utóbbi évek legszínvonalasabban elkészített kalandjátéka. Leírása folyamatban.

Egy régebbi számunkban már részletesebben foglalkoztunk a Core Design büszkeségével, a **HEIMDALL 2**-vel, amely az Amiga, majd a CD32-es változat megjelenését követően most PC-re is kijött a piacra. Előre kell bocsájtanom, hogy a játék nagyon jó, de vannak hiányosságai, amelyek bosszantóvá tudnak válni idővel. A játék helyszínei ötletesek és szépen megrajzoltak, az ott elvégzendő feladatok és talányok maximálisan ki vannak találva, nem tízperces játékidőt igér az anyag. Az azonban már kissé zavaró, hogy ha joystickkal játszunk, akkor állandóan át kell váltani egérre, ha valamit cselekedni is akarunk és nemcsak battyogni a szobákban és termekben. Ezért a 'point and click' féle CSAK egeres technikát ajánlom. A másik gyenge pont éppen a játék erőssége akart lenni - az akciódús cselekmény. Ha valakivel meg akarunk küzdeni, még a nyíl elővétele is három fázisból áll, nem is beszélve a hozzávaló nyílvesszőről, ami külön mozdulatsor. De, mint mondtam, mindezek ellenére is felettébb szórakoztató a játék, a feladatok nagyon nehezek, a puzzle-k csak több órás fejtöréssel oldhatók meg - vagy akkor sem.





Az uccsó anyag egy PC-n nem túl gyakori kategóriába, a teniszprogramok közé tartozik, mégpedig annak is a legtetején tanyázik. Az Infogrames által fejlesztett **INTERNATIONAL TENNIS OPEN** először a Philips CDi rendszerén törte össze a fériúi (és persze a kevésszámú női) sziveket, majd a minap berobbant a PC CD piacra is. Nemcsak hangzatos szavak ezek, tényleg elsöprő sikerre számíthat a játék. Jelen esetben nem egy ismert teniszcsillag köré csoportosul a történet, hanem akár Kis Pista, vagy Nagy Jenő névvel is lehet valaki világbajnok - megfelelő gyakorlás és edzés után. Erre van bőven mód a játékban, hiszen az adogatógéppel a fonákot és tenyerest, egyedül pedig a szerva "izmosságát" és helyezését gyakorolhatjuk - még mielőtt belevágnánk a komoly versenyzésbe. Az irányítás példásan pontos és minden igényt kielégít, akár joystickkal, akár billentyűzettel játszunk. A szervák és fogadások jól helyezhetők, megfelelő reflexekkel a nehezebb lasztik is visszaadhatók. A mozgások szépek, egyedül a bemutató/átvezető képek és kommentárok lehetnek egy idő után zavaróak, mert szétszabdalják a játékot. Szerencsére ezek kikapcsolhatók. Igazi ÁSZ!

A szakállas C64-es rajongók minden bizonnyal jól emlékeznek a C.J.-sorozat első epizódjára, nomeg az azóta szép sorjában megjelent részekre. A pöttöm elefánt kalandjait feldolgozó játéknak a minap jelent meg a negyedik része, amely a puritán **C.J.IV** elnevezésre hallgat. Az elődökhöz hasonlóan, itt is "emberrablás" történt, most épp CJ nővérét ejtették túszul. Ez az epizód is szépre sikeredett, de túl könnyűre is egyben. 5 szigetet kell teljesítenünk (EVIL, ICEY, FOREST, WOODY és HUNTER ISLAND), mindegyiken a pálya nevéhez illő teremtményekkel. A hómezőkön pingvinek és eszkimók, az őserdőben krokodilok és vízilovak, a várbörtönös helyszínen pedig patkányok és bőregerek nyüzsögnek. A fejlesztők igen nagy hangsúlyt helyeztek az animációk kivitelezésére, minden állatka aranyosan izeg-mozog, nemkülönben főhősünk, CJ is fölöttébb édes, ahogy esernyőjébe csimpaszkodva a magasabb helyekről aláhull. Mint mondtam, kissé könnyűnek éreztem a játékmenetet, ez annak tudható be, hogy csak a legutolsó szinten találkozunk főellenséggel, de ez a Donkey Kongra hasonlító dög is könnyűszerrel a másvilágra küldhető.





Az összeállítás végén egy logikai program kerül terítékre, amely a kép alapján a Hónap bukása rovatban is megállná a helyét, de jobban nagyító alá véve kiderül, hogy nem is olyan zsenge eresztés. A **MYSTERY** célja, hogy ellehetetlenítsük ellenfelünk mozgását. E nehézkes kifejezés mögött egy roppant élvezetes és hosszantartó játék húzódik meg: ketten küzdhetünk egymással úgy, hogy felváltva lépünk a 7*18-as hálózaton, majd a kockák közül tetszőleges helyen eltüntethetünk egyet, megpróbálva ezzel az ellenfelünket sarokba szorítani. A keletkező gödör természetesen tiltott mezővé válik, nem lehet rálépni. Amennyiben a partnerünk meghátrál, próbáljuk az egyik sarok felé terelni, hogy ott végleg feltegyük az i-re a pontot. Ha az ellenfél nem tud lépni, megnyertük a játékot. Ez kábé 10-15 perces menetek után következik csak be, úgyhogy a hosszú partik biztosítva vannak. Taktikázásunk során nem árt ügyelni a saját pozíciónkra sem, mert könnyedén pofára eshetünk mi is. A lepusztult grafikához pocsék zene is társul, de lehalkítva és egy kis STONE TEMPLE PILOTS-ot benyomva egész jó összhatást kapunk.

Tisztelt [redacted] úr!

Sao Madrigalból egyre aggasztóbb híreket kapunk. Az új kormányzó lassan, de biztosan katonai diktatúrát vezet be. Az ország minden vagyonát a katonaság és a hadipar fejlesztésére fordítja. Sao Madrigal volt partnereitől elfordult, a szerződéseket és megállapodásokat a nyugattal sorozatosan felmondja vagy megszegi, és ezzel gazdaságilag és politikailag destabilizálja az országot. Új partnerekként Kínát és más keleti országokat választ. Mozgalmunk megkísérli az ország irányítását kivenni a junta kezéből, rendbehozni nemzetközi kapcsolatainkat, és ezáltal megelőzni egy potenciális forradalmat. Munkánkban segítségünkre lehetnek a sziget őserdeiben tanyázó gerillák és az egyetemi diákság. A velük való szövetség az elsődleges szempontok között szerepel. Mindhárom vonalon kiváló ügynökeink és kémeink vannak, így beszivároghatunk a médiákba, jelentős lépéseket tehetünk politikai vonalon is, és nem utolsó sorban a katonai elhárítás is rugalmasan működik.

A jelenlegi válsághelyzet és politikai szituáció arra késztet bennünket, hogy felkérjük Önt, Sao Madrigal volt kormányzóját, hogy a jelenlegi hatalom megdöntése esetén vállalja el ismét Sao Madrigal kormányzói posztját.

Tisztelettel:
[redacted]

CENTRAL INTELLIGENCE

Már megint azon rágod magad, hogy a tévéből, rádióból, újságokból és a csapból, hogyan folyhat szüntelenül a politika? Unod és sehogy sem érted,



● Csábító az éjszakai élet...

hogy mi a fene lehet jó abban, hogy unalmas emberek ezt-azt mondanak, ide-oda utazgatnak, sajtótájékoztatót tartanak, aláírnak valamit. Unod, és már oda se hallgatsz, amikor a rádió Ruandáról, Kubáról vagy esetleg a szomszédos Boszniáról beszél. Aztán sehogy sem fér a fejedbe, hogy mitől lesz látható következménye annak, ha új emberek kerülnek hatalomra, ha új nézetek jelennek meg a médiákban, vagy ha valaki merénylet áldozta lesz. Csak olvasol, nézel, hallgatsz, és fogalmad sincs arról, hogy mi történik a színfalak mögött... És Téged senki se vezet be a kulisszák mögé - vagy mégis? Bizony akad egy ilyen program, ami bevezet a színfalak mögötti rejtelmekbe és végre megértheted, hogy látszólag jelentéktelen döntések is milyen következményekkel járhatnak. Sőt, nemcsak bevezet a titokzatos területre, hanem még a dolgok irányítását is Rád bízza!

AMIRE A JÁTÉK ÉPÜL: POLITIKA, MÉDIÁK, KATONASÁG

Azt hiszem a játék politikai hátterét nem kell ismertetnem, a helyzet kiderül a rövid levélkéből. A program CD-n jelent meg s ez természetesen avval jár, hogy rengeteg állóképet és animációt pakoltak bele, és mindemellett még egy rendkívül nagy és részletes térképet, mely önmagában lefoglal 25 megát. A játék minden helyszínét különféle fotók jelképezik (iskolák, bankok, házak, üzletek, stb), melyek közül néhányat Budapesten készítettek. Mit mondjak, elégé meglepődtem, amikor az egyik bank neve alatt a nagykörút egy jellegzetes épületét lát-



● Ennek a negyednek az erőviszonyai tisztán látszanak: kettő a juntával szimpatizáns, a többiek még semlegesek.

tam, előtérben a négyes-hatos villamossal... A programnak igen kellemes intrója van, egy filmszerű animáció, amiben csoportunk képviselőit láthatjuk, ahogy megérkeznek helikopterrel a szigetre, majd kocsival elhagyják és felrobbantják a heliket. A program zenéjét tekintve eredeti CD zenét játszik - a kézikönyv szerint - de amit tesztelésre kaptunk az Ocean-tól, azon a verzión még



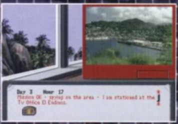
● Az 'oroszlán barlangja', avagy a junta kormányzójának kastélya - persze dugig szekusokkal.

nem voltak fent a zenék (vagy a kézikönyv nem állít igazat). A hanghatásokat egy mezei Sound Blasteren keresztül halljuk.

A program irányítása gyakorlatilag három nagy részre bomlik: a főképernyőre, ahol a térképet is találjuk, a három osztály névsorára, ahonnan a kémeket és ügynököket választhatjuk ki különféle küldetések teljesítésére, és a kiválasztott helyszínek képére, ahol a helyszínről kérhetünk le adatokat, vagy indíthatunk valamiféle akciót ellene. Mindhárom osztálynak



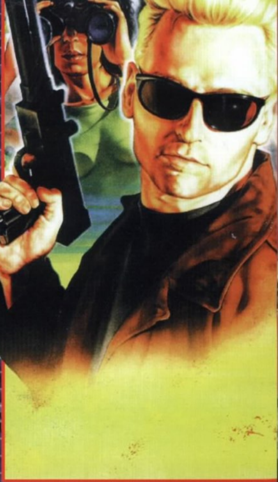
● A helyi tanács épülete. Hmmm... Engem mintha valami másra emlékeztetne...



● Némely sikeres megfigyelés és egyéb akció után rövid videofilmet tekinthetünk meg.

nyolc ügynöke van és egy specialistája. A specialisták komolyabb feladatok elvégzésére is képesek, mint a mezei ügynökök. Ha belépünk valamelyik osztály nyilvántartásába a specialista mellett három ikon található: a **láda ikonnal** nézhetjük meg a specialista tárgyait (ez a nyomtatványoktól kezdve a fegyvereken át a pénzig minden lehet), a mellette lévő **fegyveres alakra** kattintva pedig a lehetséges specialista és ügynök küldetéseinek listáját olvashatjuk. A **térképikonnal** visszatérhetünk a főképernyőre. Az **ügynökök nevére** kattintva a személyi lapjaikat láthatjuk, melyen a következőket tehetjük: a **gyár ikonnal** az illető munkahelyére ugrik a térkép, a **házra** kattintva lakóhelyére, az **emberke ikonnal** pedig a jelenlegi tartozkodási helyére kerülünk. A kis **munkakönyvek** színe jelöli az ügynök szintjét (zöld - kezdő, piros - profi), illetve ezekre kattintva olvashatjuk el legutóbbi akcióik eredményét. A **láda ikonnal** az ügynök tárgyait nézhetjük meg, a **kézre** kattintva állíthajuk akcióba az illetőt. Az **"A"** betűre pöccintve az ügynököt azonnal visszaküldhetjük biztonságos otthonába. Tehát ha egy ügynököt kémkedni küldünk először is a kézre kattintunk, majd - ha szükséges - kiválasztjuk, mit vigyen magával, majd visszatérünk a térképre. Ezt követően kijelöljük a térképen a célpontját, és várjuk a visszajelzését.

A helyszíneken a **gyárikon** jelzi az épület állapotát, a **ládára** kattintva az itt található dolgok listáját láthatjuk (ehhez előbb fel kell deríteni a helyszínt, ha az ismeretlen). Az **emberke ikonnal** az itt jelenlevő személyek listáját olvashatjuk, a **célkereszt ikonnal** pedig - ha van aktív ügynökünk - kijelölhetjük az ügynökünk célpontjául a helyszínt. Ez a célkereszt jelenik meg a megfigyelhető személyek neve mellett is, ha egy emberkét választunk ki a névsorból. Természetesen bárki után kémkedhetünk, bárkit megvesztegethetünk, bárkivel megalkudhatunk, vagy csak egyszerűen eltehetjük láb alól.

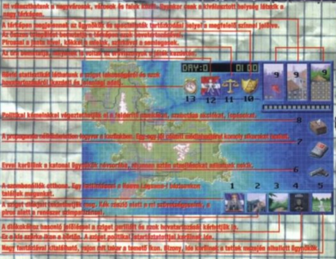


AJÁNLÁS

A programot kizárólag azoknak ajánlom, akik szeretik az olykor száraz, tényekre, szövegekre épülő stratégiai játékokat. Sok sok unalmas óra megy el látszólag semmivel, igazán látványos eredményeket nehéz gyorsan produkálni. A végigjátszáshoz egy alaposan megfontolt stratégiára van szükség már a kezdetektől, összehangolva kell működtetni a három osztályunkat, nem szabad elhamarkodott döntéseket hoznunk. Lehetőleg az elején ne fitogtassuk a katonai erőnket és ne kövessünk el merényleteket, hanem először szivárogjunk be a politikai életbe és a médiákba. Ha már megvetettük a lábunkat egy városban, akkor kezdődhetnek el a tisztogatások. Egyszóval, akit egy kicsit is érdekel, hogy mi folyik a "színfalak" mögött és ráadásul szereti a komolyabb stratégiai anyagokat, az ne szalassza el!

Koronczai Gáspár

KÉPMAGYARÁZAT



576 KByte ÉRTÉKELŐ

CENTRAL INTELLIGENCE — KIADJA: OCEAN

grafika	7/10
hang / zene	6/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	6/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **92%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4 HD: 126KByte VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Fantazmagória

Brrr... Ezek a jeges októberi esték teljesen kedélybeteggé teszik az embert. Kint tombol a szélvihar, a balszerencsés járókelők gutaütött pingvin módjra vánszorognak a dermesztő hidegben, csak egy-két elvadultabb kutyabarát merészkedik ki jószántából az utcára mindenféle nyüszítő négylábúakat vonszolva maga után. Én mindenesetre ilyen cudar időben inkább bevackolom magam egy jó kényelmes, meleg fotel mélyébe és átnézem az eddig még el nem olvasott fantasy-könyveket, modulokat, kiegészítőket, szabálykönyveket. Vagy egy nagy nyögéssel ölembe veszem a billentyűzetet, hogy végre nekikezdjek az ehavi Fantazmagória megírásának...

Kedves olvasó, elérkeztünk a jellemekkel foglalkozó cikksorozat harmadik és egyben befejező részéhez. A végére hagytam a legszaftosabb témát: a gonosz jellemek ismertetését. Sok mesélő szerint a gonosz karaktereknek nincs semmi értelmük, csak elrontják a játékot, szétzilálják a csapatot, legfeljebb NPC-nek jók. Lehet, hogy ebben az érvelésben van is valami igazság, de én személy szerint sosem tiltottam a játékosoknak gonosz karakterek indítását. Sőt, meséltem már színgonosz csapatnak, és bizton állíthatom: NEM csak a jó oldalon szórakoztató a játék. Egy gonosz karakter ugyanis nem gyilkol nyakló nélkül (legfeljebb ha kaotikus), csak éppen gátlástalan és hataloméhes. Ne feledjük: a gonosz karakterek nem mindig személytelen gyilkológépek, hisz sokuknak van családja, szerelme, jópár rokona és barátja. Egyszóval élik mindennapjaikat, s nem azon törik állandóan a fejüket, hogy miként okozhatnának másoknak szenvedést. Persze egy-két szadista, velejéig romlott gyilkos azért mindenhol akadhat...

A TÖRVÉNYES GONOSZ

Talán a legelviselhetőbb jellem a gonoszok közül, mivel a törvényes gonosz karakterek megvetik és elítélik az oktalan pusztítást. Hidegen, érzelemmentesen és végtelenül célratörően gondolkoznak, minden problémát csakis a saját szemszögükből közelítenek meg. Egyetlen céljuk az életben a hatalomszerzés, ennek érdekében szélsőséges esetekben akár a közeli barátaikat is elárulják. A törvényeket mindig igyekeznek betartani és betartatni, az igazság viszont már teljesen hidegen hagyja őket. Mindig keresik a törvények között a kiskapukat, néhány szabályt pedig alkalomadtán egész egyedien értelmeznek. Az adott szavukat mindenesetre csak NAGYON-NAGYON indokolt esetben szegik meg, s ilyenkor se szívesen. Barátaikat megbecsülik, néha akár az életüket is kockáztatják értük. Máskor meg elárulják őket, szóval elég nehéz egy törvényes gonosz karaktert kijátszani. Nagyjából az alábbi dolgokat tartják fontosnak az életükben (a sorrend igen sokat számít):

1 - A hatalomszerzés, 2 - A barátaik élete, 3 - A törvények. Minden más mellékes...

Osztozkodásnál: az előzetes megállapodásokat mindig betartják, méghozzá SZÓ SZERINT! Azaz ha csak a pénz egyenlő elosztásában egyezett meg a csapat, akkor a törvényes gonosz karakter nyugodt szívvel elrámolja a varázstárgyakat, hisz erről nem szól az egyezség. Néhány régi havernak azért jár valami apróság...

Belharcnál: a törvényes gonosz karakter nem sokat lacafacázik, ha átverik vagy megsértik. Kard, szentszimbólum, komponensek elő, indulhat a mészárlás! Már ha van esély a győzelemre... Ha nincs, akkor a bosszú egy későbbi időponra halasztódik, amikor már kiegyenlítettebbek lesznek az erőviszonyok. Kisebb csínyek vagy füllentések miatt azért nem szoktak bárkit is megölni, egy-két kisebb seb elegendő figyelmeztetés. Barátaik és megbízható szö-

vetségeseik életére szinte soha nem törnek, valamint a törvényes rend képviselőivel se kezdenek ki szívesen.

SEMLEGES GONOSZ

A semleges gonosz karakterek romlott, gátlástalan, érzéketlen törtetők, nem hisznek se a törvényben, se a rendben, se az adott szó szentségében, se semmiben. Ennek ellenére nem kaotikusak, sőt, kifejezetten kedvelik a rendezett közösségeket. Ott aztán lehet lopni, csalni, hazudni, viszályt szítani, csak ne bukjon le az ember. Egy semleges gonosz karakter jóformán bárkit és bármit elárul, ha valami haszna származhat belőle. A barátait és rokonait csak nagyobb haszon reményében áldozza föl, szövetségeseit pedig egészen addig megtartja, amíg azok segíteni tudnak neki. De csakis addig... Adott szavukat bármikor készek megszegni, szinte lételemük a hazugság. Az öncélú gonoszkodást baromságnak tartják, elvégre minek strapálja magát az ember fölöslegesen?

Osztozkodásnál: az egyezségeket csak a legritkább esetben tartják be, minden értékes tárgyat igyekeznek megszerezni. Néhány kevésbé értékes dolgot azért hagynak a csapat többi tagjának is, nehogy azok gyanút fogjanak. Fő az óvatosság...

Belharcnál: ilyesmibe csak akkor bocsátkoznak, ha a sikerük egészen biztos. Vagy legalábbis 99%. A kétesélyes harcokat kerülik, nem szeretik elsietni a dolgokat. Elvégre aludnia mindenkinek kell... Majd akkor... Meglepetésből... Hárulról... Felülről... Mérgezett tőrrel...

KAOTIKUS GONOSZ

Talán a legbrutálisabb jellem, a kaotikus gonosz karakterek ugyanis minden különösebb ok nélkül, csak úgy kedvtelésből gyilkolnak és pusztítanak. Nem érdekli őket a törvény, becsület, adott szavukat bármikor készek megszegni. Csak ritkán élnek nagyobb közösségekben, inkább kisebb csapatokban vagy egyedül járják a vadont. Az inteligensebbek azért már felismerik egy-egy alkalmi szövetség hasznát, de hosszabb távon senki mellett nem kötelezik el magukat. Bármikor készek az árulásra és cselvetésre, egy rézért akár a saját anyjukat is eladnák. Talán a kaotikus gonosz az egyetlen jellem, amivel hosszabb távon nem lehet játszani, épp ezért senkinek nem ajánlom ilyen karakter indítását. Persze egy-két rövidebb mese erejéig azért kipróbálhatjuk, hogy mennyire tudunk egy velejéig romlott és gonosz jellemet kijátszani.

Osztozkodásnál: itt aztán nem fogják magukat vissza, minden létező értéket igyekeznek megkaparintani. Amit már nem bírnak el, azt inkább elássák vagy elrejtik. Később még jól jöhet egy kis aranytartalék... Csak fizikai kényszerrel vagy életveszélyes fenyegetésekkel lehet őket rávenni az elcsaklizott javak visszaszolgáltatására. Az ilyen drasztikus intézkedések viszont rossz vért szülnek. És nem is mindig csak a kaotikus gonosz karakterből kifolyólag.

Belharcnál: csapattársaikkal igen gyakran keverednek kisebb-nagyobb összetűzésekbe, s ilyenkor bizony nem ismernek kegyelmet. Még a legkisebb sérelmet is kegyetlenül megtorolják, legfeljebb a nyilvánvaló túlerő kényszerítheti őket meghátrálásra. A gyengébbeket kíméletlenül elpusztítják, míg az erősebbeket meglepetésből vagy álmukban támadják meg.



EHAVI ÚJDONSÁGUNK: INDIANA JONES - EGY TIPIKUSAN AMERIKAI SZEREPJÁTÉK

Amikor először pillantottam meg az Indiana Jones dobozát a Rémségek Kicsiny Boltja egyik félreeső polcán már tudtam, hogy ezt az anyagot megszerzem. Annak ellenére, hogy Indy sose állt túl közel a szívemhez. Sőt, Hollywood egyik legnyálasabb agyszüleményének tartottam és tartom most is. Az viszont fenemód érdekelt, hogy a WestEndGames írói ki tudnak-e hozni a filmek kicsit amerikás, kicsit érzelgős világából egy jó szerepjátékot. A kíváncsiság pedig nagy úr...

A játékban hál' Istennek kellemesen csalódtam, ugyanis a rendszer lényegében jól felépített és játszható. Sajnos igazán komolyan még nem volt időm a témában elmélyedni (tudjátok, a lapzárta mindig közel van meg blablabla), úgyhogy csak az első benyomásaimat tenném közre a játékról.

- ***Szabályrendszer:*** az alapszabályokat egy MasterBook nevezetű könyvben találjuk, ezek egyébként nem csak Indiana Jones világára vonatkoznak, bármilyen környezetben játszhatunk velük. Maga a rendszer csak tízoldalú kockákat használ, valamint két pakli kártyát is találhatunk a dobozban. Ez utóbbiak afféle jokerként funkcionálnak, rázós helyzetekben vethetjük be őket pl. egy tulajdonságunk időleges megnövelésére. Kasztok, osztályok egyáltalán nincsenek; a tulajdonságok és képzettségek határozzák meg karakterünk erősségeit, gyengéit.

- ***A világleírás:*** na ez az, ami egyaltalán nem tetszik nekem a játékban. Valahogy túl geil, túl nyálas... túl amerikás az egész. Szinte minden karaktert és NPC-t bele lehet illeszteni két fő sémába:

a) Jó fiúk, ők főleg amerikaiak, de akad köztük néhány francia vagy angol is. Voltaképp még ide lehet sorolni a kommunistákat (legalábbis az írók szerint), elvégre szépen gyilkolják a nácikat (németeket), fasisztákat (olaszokat) és egyéb szövetségeseiket (ezek volnánk mink, közép-európaiaik). Hogy Katyin meg Szibéria? Egyáltálán történt ott valami ?!?

b) Rossz fiúk, ide tartozik mindenki, akit nem sorolhatunk az a.) csoportba. Pl. a nácik vagy a kultisták. Hűűű, ők aztán nagyon rossz emberek. Állandóan rejtélyes műtárgyak után futkároznak, amik valójában egy múzeumot illetnek meg. De aztán megjelennek a hőseink és bimm-bumm-pif-paf...

Mindent összevetve azért nem egy rossz szerepjáték ez az Indiana Jones. Sőt, nagyon is jó! Elég a világot egy kicsit átdolgoznunk, s máris remek délutánokat tölthetünk mindenféle kémek és értékes kincsek keresésével. A szabályrendszer ugyanis figyelemreméltó (ez már első olvasásra is kitűnt), s már csak e miatt is érdemes megvennünk ezt az igen érdekes szerepjátékot.

T.J.

Az Amerika függetlenségéig vezető több évszázados utat most

COLONIZ

Create a New Nation



● Virágzó városok az óceán partján

Sok ismerősöm számára a Civilization jelentette eddig a játékok csúcsát. Játszottunk más játékokkal is, de a CIV-et egy-két hónap után újra elővettük. Emiatt persze az egész kezdett kicsit unalmassá válni, így alig vártuk már a folytatást. S most végre megérkezett az új stratégiai-szimulációs játék, melyet szintén a MicroProse készített Sid Meier irányításával. A program felépítése, kezelése, hangulata teljesen az elődre emlékeztet, a sztori, a feladat, s a cél érdekében megoldandó problémák viszont teljesen újak.

A jól ismert történet 1492-ben kezdődik, amikor néhány hajó elindul nyugat felé, hogy a Földet körülhajózva eljusson Indiába. Kezdetben egy maroknyi telepest irányíthatunk, akikkel le kell telepednünk az Újvilágban. Virágzó kolóniákat kell létrehoznunk, melyek munkájukkal s a bennszülöttekkel folytatott kereskedelemmel minél nagyobb hasznot hoznak az anyaországnak és királyunknak. A telepesek persze egyre rosszabb szemmel nézik, hogy munkájuk gyümölcse távoli királyuk kamrájában köt ki, s így egyre nő az elszakadást követelők száma. A végső célunk tehát nem is lehet más, mint a függetlenség kikiáltása és a szabadság megvédése. A játékot akkor nyerjük meg, ha előző célunkat elértük. Veszíteni viszont sokféleképpen lehet. Az egyik mód, hogy az indiánokkal és más hódító népekkel vívott harcban minden településünket elfoglalják. A másik, hogy 1800-ig nem sikerül a függetlenséget kikiáltanunk. Végül pedig akkor is vesztünk, ha nem tudjuk megvédeni a függetlenséget, azaz a király seregei legyőzik minden erőnket.

Kezdéskor választanunk kell egy nemzetiséget. Ez tulajdonképpen későbbi taktikánkat is befolyásolja, hisz minden ország más előnyöket élvez: angolok-sok kivándorló, franciák - jó kapcsolatok a bennszülöttekkel, spanyolok - indián falvak ellen 50 százalékkal erősebben támadnak, hollandok - kereskedelmük megbízható, jól jövedelmező.



● A csoportképhez csupa fontos ember gyűlt össze.





● A kis szigetet a Spanyol királytól foglaltuk el

A TÉRKÉP

A program fő képernyőjén az újvilág egy kinagyított részét látjuk. Ezen a térképen jelennek meg a városokat, hajókat, embereket, tájegységeket és természeti kincseket jelképező rajzocskák. A térképnek mindig csak azt a részét látjuk, melyet embereink már bejártak és felfedeztek. A városok, hajók és emberek nemzetiségét a rajz melletti kis négyzet színéről azonosíthatjuk. Az ellenfél egységei csak akkor válnak láthatóvá, ha egy emberünk közelében elhaladnak. A kép jobb szélén az évszámot, kincstárunk tartalmát, alattuk pedig a kijelölt mező összes információját (területtípus, itt található emberek, városok terményei) találjuk. A játék menete a stratégiai programokhoz hasonló. Minden körben minden egységünknek adhatunk valami újabb feladatot, s ellenfeleink csak ezután végzik el saját lépéseiket.

EMBEREIK MOZGATÁSA

Embereink az irányítás szempontjából két nagy csoportba tartoznak. Egyik részük járja a világot, felfedez, utakat épít, harcol. Őket és hajóinkat a numerikus billentyűzet gombjaival vezethetjük a kiválasztott cél felé, s általában minden körben újabb és újabb utasításokat kell adnunk nekik. A parancsok a következők lehetnek (zárójelben a megfelelő billentyű):

Go To (G): A listából kiválasztott városba megy.
Fortify (F): Fedezékbe vonul. Ekkor védekező ereje 50 százalékkal megnő.
Sentry (S): A városban levő emberünk az első induló hajóra felszáll.
Clear Land (P): A szerszámmal felszerelt fel-

néhány nap alatt kell végigjárnunk.

ATION

fedezők kivágják a fákat, majd a területet megművelésre alkalmassá teszik.

Build Road (R): Út építése, szintén csak szerszámos felfedezőknek. Az utak gyorsítják a közlekedést és növelik a fa és érckitermelést.

Build Colony (B): Új település létrehozása.

Wait (W): Előbb mással akarok lépni. (Ha a hajóval nem akarok elindulni, amíg az emberek fel nem szálltak rá.)

(szóköz): Ebben a körben ez az ember nem kap parancsot.

Bár nem parancs, de itt fontos, hogy a V billentyűvel nézelődés módba kapcsolunk, amikor is a környező területet vizsgálhatjuk végig. Normál módba az M-mel jutunk vissza.

A VÁROS

Embereink nagyobbik része a városokban él és dolgozik. Nekik nem kell minden körben parancsot adnunk, nyugodtan végzik munkájukat. A városok képernyőjéhez akkor jutunk, ha vagy valami fontos esemény történt ott, vagy az egérgombot megnyomjuk a város négyzetén. A városban felül a házakat, mellette a környező vidéket, alatta az embereket, a kikötőt, legalul pedig a raktár tartalmát látjuk. Az embereket hasznosságuk szerint négy csoportba oszthatjuk: bűnözők, akiket kitoloncoltak Európából, koldusok, akiknek az útját is fizetnünk kell, szabad telepesek és szakképzett munkások. Minden ember bármilyen munkát el tud végezni, de természetesen minél képzettebbek, annál hatékonyabban látják el feladatukat.

A városban embereinkkel kell megtermelnünk a szükséges élelmet, fát, fémet, gyapotot, dohányt, cukornádat, s a nyersanyagot is fel kell dolgoznunk, hogy minél jobb áron adhassuk el a hazai piacokon. Egy embernek úgy adunk munkát, hogy a város megfelelő helyére tesszük.

A környező területre a farmerek, favágók, halászok és bányászok kerülnek. Őket a kép jobb felső sarkában kell elhelyeznünk. Természetesen a különböző területfajtákon más és más dolgokat lehet termelni. Minden négyzetbe egy ember kerülhet, azaz a földeken összesen nyolc ember dolgozhat. Ha az emberen megnyomjuk a bal gombot, a választható foglalkozások listája jelenik meg.

A többi embert a város épületeiben helyezzük el (minden épületbe legfeljebb hármat). A fejlődéshez három városi munka nélkülözhetetlen: Az ácsok építik fel a város újabb épületeit. Gyorsaságukat a kalapácsok száma jelzi, s munkájukhoz faanyag szükséges. A kovácsok gyártják az ércekből a szerszámokat. Ezek egy csomó épület befejezéséhez szükségesek, s az utak építéséhez, földek megtisztításához is 20-20 szerszámot használnak el embereink. Végül a városatyák jó munkájának következménye, hogy egyre több emberünk lesz a függetlenség híve. A többi városi mesterség csak a nyersanyagok feldolgozását szolgálja.

Alul embereink fölött két szám látszik. A jobboldali az függetlenség, a baloldali pedig a király híveit jelzi. Ha a városban a király híveinek száma meghaladja a tizet, az egész lakosság termelékenysége csökken. Ilyenkor egy embert érdemes rövid időre elküldeni a városból. Az emberek alatt az egy körben termelt élelem sorakozik. Ha köztük piros kereszttel jelölt is van, a város nem termel a lakosok ellátásához elegendő élelmet. A plusz élelmet a város elraktározza, s minden 200 után a lakosok száma eggyel növekszik.

A kikötőben álló hajókkal a kereskedelmet intézhetjük. A kijelölt hajó alatt dobozok jelennek meg, melyekbe az árut tehetjük, illetve vehetjük ki belőlük. A rakodáshoz fogjuk meg az árut az egérrel, s vigyük a helyére (így mindenből száz darabot tehetünk bele egy dobozba).

A kép jobb szélén három gombot találunk. A házikó a város által termelt nyersanyagokat mutatja (itt is piros kereszt jelzi, ha valamiből kevesebb van, mint amennyi a feldolgozáshoz kéne). A puska a város kerítése előtt állomásozó embereket mutatja. Itt azokat találjuk, akik most érkeztek a városba, vagy el akarja hagyni a települést, s így a feladatok elosztásánál a kerítés elé tettük. A várost elhagyó embereknek is különböző feladatokat adhatunk. Közülük kerülnek ki a katonák (ha van elég fegyverünk, illetve lovunk), a felfedezők (ha van szerszámunk) és a misszionáriusok. Néhány katonát érdemes a kerítésnél fedezékbe állítva tartanunk. Végül a harmadik gombbal intézhetjük az építkezéseket. A választható épületek listája a Change-re jelenik meg (a név mellett a megépítéshez szükséges kalapácsok és szerszámok száma látszik). A Buy gombbal megvehetjük a félig kész házat.

Az épületek közül a fontosabbak a következők (ahol többet is felsorolok, ott az épületeket egymás után kell megépíteni, s ezek egyre nagyobb termelést biztosítanak a dolgozóknak).

Városháza (Town Hall): A városatyák itt növelik az elszakadást támogatók táborát. Ügyességüket a kis harangok száma jelzi.

Nyomda (Printing Press) és Újság (Newspaper): Ezek a városatyák hatékonyságát növelik.

Kovácsműhely (Blacksmith's House ... Ironworks): A kovács itt készíti az ércekből a szerszámokat.

Ácsműhely (Carpenter's Shop, Lumber Mill): Az ácsok munkahelye.

Iskolák (Scoolhouse, College, University): Itt nevelhetünk a börtöntöltelékekből hasznos polgárokat, a szabad telepesekből pedig szakembereket. Az iskolákban csak szakemberek oktathatnak, s minden ember csak a saját szakmáját tudja megtanítani a többieknek. Egyes szakmákat csak főiskolán vagy egyetemen lehet megtanulni. Ha egy szakembert más munkára akarunk megtanítani, először törölni kell régi szakmáját (nyomjuk meg rajta az egérgombot, s a listában a legelső a Clear Speciality).

Erőd (Stockade, Fort, Fortress): A várost körülvevő kerítés, illetve erőd.

Kikötő (Dock): A halászok csak akkor tudnak dolgozni, ha ez megépült. A Dry Dock-ban a csatában megsérült hajókat tudjuk megjavítani, a Shipyardban pedig új hajókat építhetünk.



Mikor isnul a következő hajó?



Az irokézek már megint ajándékot hoztak

Fegyvergyár (Armoury ... Arsenal): A háborúhoz bizony fegyver is kell.

Templom (Church, Cathedral): A jól működő templomok a kivándorlók számát növelik.

Raktár (Warehouse) és istálló (Stable): A város kezdetben minden termékből csak 100 darabot tud tárolni. Ehhez minden raktár újabb 100-at ad hozzá.

VÁM (Custom House): Az anyaországgal való kereskedelmet gyorsítja. Amíg ez nincs, minden árút hajóinkon Európába kell szállítanunk. Felépítése után nem kell a fuvarozással foglalkoznunk, csak azt kell kijelölnünk, mely árukat akarjuk eladni. A függetlenség kikiáltása után csak ezeken keresztül tudunk az anyaországgal kereskedni.

Ágyú (Artillery): A legjobb eszköz a települések megvédésére. Támadásban azonban egészen gyenge.

KAPCSOLAT AZ ANYAORSZÁGGAL

Hajóinkat Európába vagy a Go to paranccsal vagy a térkép keleti széle felé hajózva juttathatjuk el. Az európai kikötőben (ide az E gombbal jutunk) az árukat a már megismert módon rakhatjuk ki/be. Az árak folyamatosan változnak, attól függően, hogy az egyes árukból milyen sokat tudunk szállítani. A király persze hasznot akar húzni az egészből, tehát hamarosan minden jövedelmünkre adót vet ki. Az adóemeléseket külön közli velünk. Ezt elfogadhatjuk (csók a gyűrűre) vagy visszautasíthatjuk, s egy csomó árút a tengerbe szórunk. Az utóbbi esetben a tengerbe szórt árufajtát addig

nem veszik meg Európában, amíg az adóhátralékunkat ki nem fizettük.

A mólón már ott sorakoznak a kivándorolni akaró telepesek, s számukat mi is növelhetjük. A Recruit gombbal az utazást megfizetni nem tudó emberek között válogathatunk, a Train-ben pedig célunknak megfelelő szakembereket választhatunk (persze mindkettő sok pénzbe kerül). Az emberek az induló hajóra szállnak fel, sorrendjüket még a mólón az egyes figurákra kattintva módosíthatjuk. A hajót a Bound For ... ablakba áthelyezve indíthatjuk útnak. Végül a Purchase gombbal vehetünk újabb hajókat és ágyúkat.

KAPCSOLAT AZ INDIÁNOKKAL

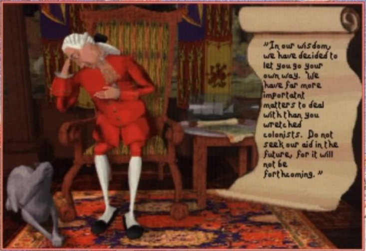
A játékban nyolc indián törzzsel találkozunk. A legszegényebbek sátrakban laknak, míg a gazdagabbak (aztékok és inkák) nagy városokban. Az egyes törzsek fővárosait sárga csillag jelzi. A bennszülöttekkel legegyszerűbben fegyvereinkkel bánhatunk el, de ez hosszas háborúskodáshoz vezet, s az elfoglalt falvak kincsein túl semmit nem hoz a konyhára.

Az indián törzsek hozzánk való viszonyát a falvakon látható színes csík jelzi (zöld - barátságos, piros - ellenséges). Ellenszenvük gyorsan fokozódik, ha megtámadjuk vagy katonával megközelítjük egy falvukat, más népek misszionáriusai uszítják ellenünk őket vagy városokat, utakat építünk földjeiken. Amikor egy új várost alapítunk vagy a város körül gazdálkodunk, az indiánok területeit vesszük igénybe, melyeket a békesség kedvéért érdemes megvásárolnunk tőlük. A környéket járó embereink rengeteg értékes kincsre bukkanhatnak. Ha azonban egy indián temetőbe toppanunk be, a törzs addig nem nyugszik, meg nem bosszulja ezt a vétket.



● A király újabb adóemeléseket tervez

Ha a mérgüket akarjuk lecsillapítani, vigyünk ajándékot vagy kereskedjünk velük. Ehhez először személyesen kell találkoznunk, majd elindíthatjuk



● A király már érzi a vesztét

szekerünket valamelyik faluba. Ha az indiánoknak kell az áru, kezdődhet az alku, majd sikeres üzlet után ők is felajánlanak valamit. Szintén nyugtatólag hat, ha misszionáriust küldünk az indiánok közé. Ez biztosítja a jó hangulatot, s a bennszülöttek háború esetén is minket fognak támogatni. Ha a faluban már volt idegen misszionárius, akkor az a nép maradhat, akivel jobb az indiánok kapcsolata.

Ezen túl lehetőségünk van arra, hogy néhány telepesünket (a bűnözőket nem fogadják be) az indián falvakba küldjük. Itt megtanítják őket valamilyen mesterségre, amely később még jól jöhet a település számára. Néha ennek fordítottja is megesik, amikor indiánok jelennek meg a városban. Ilyenkor gyorsan adjunk nekik munkát, mert különben néhány kör után csalódottan távoznak.

KERESKEDELEM

A városok közti kereskedelmet az eddig leírtakon túl automatikusan is elintézhetjük. Ehhez kereskedelmi útvonalakat kell létrehoznunk (Trade menü, Create Trade Route), és a szekereket vagy hajókat beosztanunk ezekre az utakra. Az útvonalnál meg kell adnunk, hogy mely városokat érinti (Destination), valamint hogy melyik városban milyen rakományt kell ki- és bepakolni (Unload és Load Cargo).

HARC

Amikor katonánkkal olyan mezőre lépünk, ahol idegen település vagy ember áll, választhatunk, hogy megtámadjuk-e. A csatában minden katonának van valamilyen támadó, illetve védekező ereje, melyet különböző bónuszok növelhetnek. Plusz pont jár például a támadónak, a veteránoknak, a fedezékben lévő katonának, a terepet jól ismerő indiánoknak és a függetlenségünkért harcoló katonáknak. A két katona ereje azonban nem dönti el a csatát, hiszen néha a gyengébb is győzhet. Hajókkal városokat nem tudunk megtámadni, de ha a egy erősebb vitorlással kikötőbe állunk a város támadásait hatékonyan visszaverhetjük.

KONGRESSZUS

Ahogy rendre termeljük a harangokat, bizonyos időnként híres személyiségek csatlakoznak a kongresszushoz. Minden embernek van valami előnye, az egyik a kereskedelmet teszi könnyebbé, a másik a várost körülvevő kerítések építését gyorsítja fel. Miután egy híresség megérkezik, öt ember közül kell stratégiánknak megfelelően kiválasztanunk a következő tagot.

FÜGGETLENSÉG

Amikor már elég sokan támogatják az elszakadást és a városainkat is sikerült megerősítenünk (erőd, ágyúk, lovas katonák), kikiálthatjuk a függetlenséget. Ezt persze a király sem nézi tétlenül, s óriási erőket küld a felkelés leverésére. Eközben persze a többi nemzet és az indiánok is beszállnak a buliba. Akivel nem voltunk túl rossz viszonyban, az minket támogat, ki ingyen, ki pedig zsoldoskatonákkal (ezeknél dönthetünk, hogy kifizetjük-e a kívánt összeget). A háború addig tart, amíg a király majdnem összes katonáját legyőzzük vagy minden városunk elesik.

ZÁRSZÓKÉNT...

A program grafikája megrekedt a Civilization szintjén, ami nem csúnya, de kiemelkedőnek sem mondható. Valószínűleg a szerzők a szépség helyett inkább a gyorsaságot részesítették előnyben. A kezelhetőség már lényegesen több dicséretet érdemel, a megoldandó feladat pedig óriási. A legalacsonyabb szinten egy hétig küzdöttem, mire kivívtam a függetlenséget, s még csak egy népet, egy startégiát próbáltam ki.

T.T.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

COLONIZATION — KIADJA: MICROPROSE

grafika
hang / zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KONKRÉT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **86%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 1 HD: 5 VIDEO: VGA CPU: 286 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Legyek dobálják bombáikat, pókok marcangolnak mindenkit, aki útjukba kerül, félelmetes imádkozó sáskák tanítják móresre a szemtelenkedő hangyákat, s eközben mindenütt ömlik a vér. De ez nem is csoda, hiszen az ütközet tétje néhány piknik után a kertasztalon maradt szalámiszelet, egy vajaskenyér és egy kis darab pizza.

A Sierra On Line az Epyx programozóinak segítségével már megint egy fantasztikusan új és izgalmas ötlettel és egy erre épülő gyönyörű játékkal rukkolt elő. A programot első pillantásra a stratégiai játékok táborába sorolhatnánk, hiszen feladatunk a két egymásnak ugró rovarsereg közül a gyakran jelentős erőhátrányból induló, s emiatt jóval szimpatikusabb zöldek irányítása és győzelemre segítése lesz. Némi játék után azonban kiderült, hogy itt nem hatalmas csatákat kell hadvezérként levezényelnünk. A játékban minden szinten egy apró feladatot kapunk, melyek briliáns logikánk és kisszámú seregünk segítségével kell megoldanunk.



● A királynő kitünteti a bátor hadvezért



HOGY IS FOGJUNK HOZZÁ?

A képen felül a csatatér egy kinagyított részét látjuk. Alul baloldalt tévénk monitora, középen az óra, míg baloldalt a csata információi találhatóak. Egy csatának kétféle célja lehet: az egyik az ellenfél teljes megsemmisítése, a másik pedig egy bizonyos élelmiszeradag elfoglalása. Természetesen vereséget szenvedünk, ha elfogy minden katonánk, ha ellenségünk szerzi meg a kaját, vagy ha lejár a pálya teljesítésére szánt idő.

A tévén öt csatorna fogható. Az első adón a terület térképe jön be, melyen a kinagyított részt az egérrel tologathatjuk. A kettes adó az egérrel kijelölt bogárról, kajáról ír le minden tudnivalót. A hármas adón a menüt, a négyesen egy kis reklámot, az ötösön pedig a helpet találjuk.

Az óra start/stop gombjával a csata történéseit indíthatjuk el/ állíthatjuk meg. Ha túl gyorsan peregnek az események, érdemes az időt megállítani, hiszen katonáinknak így is adhatunk parancsot, s ezek megfontolására több időnk marad.

Az információk között legfelül az éppen kiválasztott bogár rajza és fajtája látszik. Itt a zöld csík a bogár erejét, a sárga pedig a repüléshez/ugráláshoz felhasználható energiáját



● Úgy tűnik, a pirosak közelebb állnak a szalámihoz

mutatja. Ezek verekedés és mozgás közben egyre fogynak. A csíkok alatt két szám látszik: az "A" a támadás (mekkora sérüléseket okoz), a "D" pedig a védekezés erősségét (mennyire állja a csapásokat) mutatja. Érdekes, hogy ha egy parancsnok van a közelben, ez mind a támadás, mind a védekezés értékét növeli.

A bogár alatt találjuk a csata állását: az első sorban (Units) a még életben lévő bogarak számát, a másodikban (Pts) a csapatok birtokában lévő kaják értékét, a harmadikban pedig (Win) a győzelem feltételét. Ha a győzelemnél egy szám látszik, akkor ennyi kaját kell elfoglalnunk, ha pedig egy vonal, akkor minden ellenséget el kell pusztítanunk a csata megnyeréséhez.

A PARANCSOK KIADÁSA ÉS AZ IKONOK JELENTÉSE

Ha egy bogárnak parancsot akarunk adni, bökjünk rá a kinagyított képen. Ekkor nyolc gomb jelenik meg körülötte, melyek jelentése a következő:

1. ikon: Mozgás a kijelölt pontig.

2.ikon: A kijelölt bogár követése. Ha ez egy ellenséges bogár, katonánk próbálja utolérni és megtámadni. Saját bogarunkat is lehet követni. Van például egy olyan bogár, amelyik levegőben tud másokat szállítani. Erre is így tudunk felszállni.

3.ikon: Mozgás a megadott útvonalon. Ennek például vízi bogaraknál van értelme, akik folyadékokban sokkal gyorsabban haladnak, mint szárazföldön. Ha nem jelöljük ki nekik az utat, akkor egyenesen mennek a cél felé, bár egy kerülő pocsolya sokkal gyorsabb lenne.

4.ikon: Repülő bogaraknál ezzel kapcsolhatunk át repülés és mászás között.

5.ikon: A mozgás, illetve repülés befejezése.

6.ikon: Azt a területet jelölhetjük ki, ahol a bogár védekezik. Ennek az a jelentősége, hogy amikor egy ellenséges bogár belép erre a területre, katonánk azonnal megtámadja. Így el lehet érni, hogy egy verekedő bogárnak a közelben álló társak a mi beavatkozásunk nélkül is segítsenek.

7.ikon: A támadás formája. Az egyik lehetőség, hogy a bogár mindenkit megtámad, aki elég közel merészkedik. A másik pedig, hogy csak az általunk kijelölt ellenfelét támadja meg.

8.ikon: Bomba eldobása. A rakéta repülő ellenfelek ellen működik, a kő pedig csak magasról eldobva hatékony. (Ha a kép alján lévő bombát megnyomjuk, megtudjuk, melyik katonánknál van bomba.) A repülő bombázóknál a célpont kijelölése után azt is megadhatjuk, hogy hol szálljanak le a támadás befejezése után.

Lehetőségünk van rá, hogy több katonánknak is egyszerre adjunk parancsot. Ehhez a bal gombot nyomva jelöljünk ki azt a téglalapot, melyben a katonák állnak, majd valamelyikre rábökve adjuk ki a parancsot.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

BATTLE BUGS — KIADJA: SIERRA

grafika	■■■■■■■□□□
hang / zene	■■■■■■■□□□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■□□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **72%**

C64:	LEMEZ		KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32	
PC:	RAM: 2 / CD:0	HD: 8.2 / ZENE: SB	VIDEO: VGA / ROLAND	CPU: 386 / ADLIB



● Bár a vajaskenyér még a birtokunkban van, félelmetes piros seregek közelednek...

MIT MONDHATNÉK MÉG?

A játék első öt feladata még elég egyszerű. A bemelegítés után viszont már kemény problémák jönnek, s nem is sikerült mindet megoldanom. Szerencsére a program néhány próbálkozás után átenged a következő pályára, így nem kell a végtelenségig kínlódni egy-egy nehéz pályával.

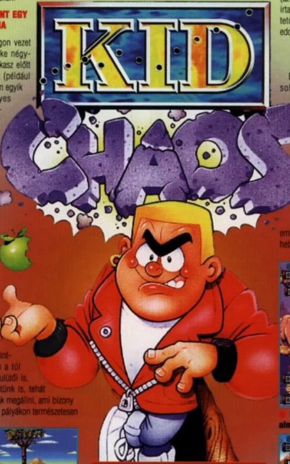
Temesvári Tibor

A KID CHAOS OLYAN MINT EGY ENCIKLOPÉDIA: MINDEN EDDIG MEGJELENT JÁTÉK MEGTALÁLHATÓ BENNE

Reggel fölkelni nagyon ramaty érzés. De arra ébredni, hogy a jól megszokott őskor helyett egy vadidegen, hipermodern világban heverünk, még ramatyabb. Elképzelhetitek hát, hogy mit érzett Kid Chaos, mikor pont ilyen helyzetben találta magát. Elindult hát, hogy hű durungja segítségével ösvényt vágjon magának hazáig, át ezeken a furcsa földeken.

A KID CHAOS OLYAN, MINT EGY JÁTÉKENCIKLOPÉDIA

A hazáig vezető út öt világon vezet keresztül, melyek mindegyike négy-négy részből áll. Minden szakasz előtt elolvashatjuk, hány ellenfelet (például virágot - mert ugye a győzelem egyik alapelve az ellenfelek helyes megválasztása) kell elpusztítanunk, mennyi idő alatt, és hogy a szint milyen veszélyességi fokú. Egy rövid eligazítást is kapunk itt (mint a Lemmingsben).



Egyetlen fegyverünk egy bunkó, melyet felugrás közben forgathatunk meg fejünk fölött (úgy használhatjuk, mint Sonic a tüskéit). Ha sokáig futunk egy irányba, sebességünk egyre nő, melyet kihasználva egyre messzebbre, vagy az ugratókat kihasználva egyre magasabbra ugorhatunk (akárcsak Sonic). A sebesség szerzésében egyébként rugók is segítenek (megintcsak Sonic). Természetesen a túl nagy sebességnek vannak hátulütői is, hiszen ilyenkor nő a lendületünk is, tehát sokkal nehezebben tudunk csak megállni, ami bizony igen sokszor végzetes lehet. A pályákon természetesen



Nyuszi, relaxálj már egy pöttyet, csak meg akarlak simogatni!

nem vagyunk egyedül. Ellenfeleink kedves kis kardigános nyulak, Tisza cipőjüket villogtató ősemberek és egyéb cukorfalatok lesznek. A velük való ütközés már nem ilyen kellemes, mert ilyenkor csökken az energiánk (ez igazán hírértékű nyilatkozat volt, vagy nem?). Eredetileg 99 energiaponttal indulunk, amelyet két módon tudunk feltölteni: vagy várunk egyhelyben, türelmesen (ugyanis az idő múlásával egyszerre az energiánk is nő, ahogy kipihenjük magunkat), vagy ha szorít az idő, akkor megkeressük az elszórtan található energiatöltők egyikét. Persze ilyen "benzinkutakból" van pontszámnövelő és plusz időt adó is (erre nagy szükség lesz az egyik legnehezebb pályán, ahol 200 (!) ellenfelet kell levernünk 1 (!) perc alatt, amely természetesen az extra idő felvétele nélkül lehetetlen. Nemhiába 95-ös ennek a pályának a nehézsége). Az egyes szintek befejezése után értékelést kapunk teljesítményünkről (mint a Chaos Engine-ben).

Ha teljesítünk egy világot (ami ugye négy különálló részből áll), akkor egy extra játékba jutunk, melyben (az ősrégi Space Invadersből importált) űrlényeket kell irtanunk, golyókat kell visszaütnünk, ezzel kibontva a tetőt (egy szót mondok csak: Arkanoid), és egyéb, eddig soha nem látott feladatot kell végrehajtanunk.

AZÉRT VANNAK EGYÉNI VONÁSOK IS A JÁTÉKBAN

Elsőnek talán említsük a címet: való igaz, hogy még soha nem jelent meg hasonló című program. Bunkóval sem találkozunk túl gyakran (talán csak Chuck Rocknál, de neki a szerkója is (ős)korabeli volt, nem ilyen menő, mint Kidé). Ami azonban igazán egyénivé teszi a játékot, az a későbbi pályákon felbukkanó logikátlan, bosszantó akadályok. Ötven gödörből tízben lesznek tüskék, melyeket csak akkor veszünk észre, mikor már úgyis mindegy. Sziklák gurulnak a nyakunkba úgy, hogy csak akkor védhetők ki, ha számítunk rájuk (tehát a játék újrakezdésekor). Szárnyas ellenfeleink pontosan emberünk fejére ejtik csomagjaikat, szintén szinte védhetetlenül. Az eddig teljes biztonsággal használható



Ez disznóság, ki nem állhatom a szárnyas almákat...



Bunkó, nyílj ki! Nyílj mááár kíííí...

rugós dobbantók egyszercsak beledobnak egy lándzsákkal dekorált verembe, és így tovább. Ezért ajánlom, mindig legyen kéznél egy kispárna, amit szánkba tömhetünk káromkodás ellen, mert különben a szomszédok hamar beszólnak.

Az előbb említett kellemetlenségek ellenére élvezetes, szép a játék, apróbb bosszúságoktól eltekintve nagyon jó szórakozást nyújt. Aki szereti a Sonicot és a rave-zenét, az mindenképp vegye meg!

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

KID CHAOS — KIADJA: **OCEAN**

grafika
hang / zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 75%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4 HD: 27 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0



● **Az egyetlen kiút: a vonat teteje.**

Mit mondjak, nem ez volt életem legjobb napja, bár az igaz, hogy a legizgalmasabb. Az egész azzal kezdődött, hogy anyu elküldött George nagybácsihoz a napi postával (engem egyébként Borisnak hívnak. Tegeződjünk, jó? Te.). Nem tudom, próbáltátok-e már télen biciklizni. Életreszóló élmény, az biztos. Egyrészt sietned kell mert lefagy a ... lábad, másrészt nem szabad sietned, mert elesel és eltöröd a lábad (aztán lefagy). Na mindegy, azért nagyjából épségben értem oda a nagybácsi házához, bár a ruhámon nem volt egy tenyérnyi sértetlen darab, és az egész utca rajtam röhögött. De legalább odaértem végre. A nagybácsi szokásához híven elmerült furcsa találmányainak egyikében, így alig vett észre. Én viszont észrevettem legújabb kreálmányát, mely leginkább egy tojásra hasonlított, tele volt karokkal és villogó lámpákkal a belseje és épp belefértem. Majd megölt a kíváncsiság. Meg kellett nyomnom egy gombot, nem igaz? Hát megnyomtam...

A MÁSIK VILÁG

Bizony, egy villanás után egy másik világba jutottam. Jelenleg egy aszteroidán álltam, amin egy parabolaantenna állt, mellette kiöregedett társa romjai. A távolban még több aszteroidát láttam, amelyeken egy város állt! De hogy jutok oda? Volt ugyan itt egy szervízhíd-szerűség, de hiányzott egy szakasza. Nem volt mit tenni, elindultam az egyetlen járható úton, ahol lejutottam egy közeli kisbolygóra. Addig mászkáltam rajta, amíg nem találtam egy görbe vasdarabot (**BENT METAL BAR**), három kis követ (**SMALL ROCK**), egy áramkördarabot (**PIECE OF CIRCUIT BOARD**), valamint egy még kisebb aszteroidára ugorva egy éles vasdarabot is (**SHARP PIECE OF METAL**). A kisbolygó körül keringett egy másik aszteroida is, melyre ugorva (nem mondom, sok múlott az időzítésen) elértem azt a szervízhidat, amin ide jutottam. Visszamentem hát a kiindulási helyemre, és a vasrúddal lefeszegettem a parabolaantenna irányítópaneljének fedőlapját (**INSERT...**), amit fel is vettem. Mikor az áramkördarabot beleillesztettem a feltáruló konzolba (**INSERT...**), áramütés ért, amelynek hatására el tudtam olvasni az eddig ismeretlen írást. Cool! A konzolt használva (**USE**) egy menü jelent meg előttem. Ezen kiválasztottam a Connect Channel pontot, azon belül pedig (próbálgatás után) a Gavric Homeworld-öt. Voila, teljes lett a híd! Azonban mielőtt elrobantam volna a városig, még kikapcsoltam a szűrőrendszert is (Filtration System/Gavric Homeworld). Nem is tudtam,



● **Ez az aligátor is tíz centis volt, amikor lehúzták a vécén.**



● **Fogd a Gemet és fuss!**

UNIVERSE

VAJH MILYEN ÉRZÉS LEHET EGY ISMERETLEN DIMENZIÓBAN ÉSZHEZ TÉRNI? HÁT, NEM A LEGPAZARABB...



A komplett megoldás!

később ez mennyire fontos lesz! Még elolvasgattam az információkat a konzolban, majd elindultam a város felé.

GAVRIC HOMEWORLD

A városban először is felvettem a kajásdobozt (**FOOD CONTAINER**), majd elolvastam a monitoron megjelenő feliratokat (**LOOK...**). Aha! Hát azért ilyen kihalt az utca, mert kijárási tilalom van, és az ezt megszegőket megbüntetik... Lehet, hogy ez nem maga a megtestesült demokrácia? Na mindegy, azért becsöngettem néhány helyre (a csengőgombbal, értelemszerűen). Az egyik ajtót ki sem nyitották, a másik mögött horgött valamit egy Alien, majd ha erősködtem, benyomott egyet az orrnyergemre. Ez így nem fog menni. Inkább lássuk a szellőzőnyílást (**PUSH...**). Még jó hogy az elején kikapcsoltam a szellőzőrendszert, különben most fasírtot csinált volna belőlem a ventillátor. Kiestem a kisbolygóra (kutyagolhattam vissza a városba), de legalább velem esett egy tükör (**MIRROR**) és néhány kisebb kupac szemét is (**GARBAGE**). A városban továbbmentem fölfelé. A tükröt odadobtam a lézerrel védett ajtóba, mire a lézerek egymást lőtték ki. A ház lakója kiszólt, hogy ne vele cicázzak, hanem keressem inkább Silphinaa-t a másik ajtón, mert ő szokott emberszabásúakkal társalogni. A csengőt használva maga Silphinaa nyitott ajtót, majd rövid habozás után beengedett. A házban kikérdeztem mindenféléről, mire ő hosszú misztikus duma után Myrell barátjához irányít. Wheelworldre. Ekkor furcsa megérzésem támad: mintha robotok közeledtének az ajtóhoz. Így is volt, mire a nő az emeletre küldött engem, miközben a robotok már vágták is be az ajtót.

De nem tudtam az ajtónyitó kódot! Sebaj, a nyers erő itt is segít: egyszerűen szétvertem a kódtáblát a vasrúddal (**ATTACK..**), mire az ajtó kinyílik, én beugrottam és bezártam magunk mögött.

Az emeletre jutottam. Kinyitottam a szekrényt, a talált ruhát pedig magamra öltöttem (**WEAR...**). A ruha ujjába épített computert használtam a fali nagyszámítógépen, mire az bekapcsolt. Újra használtam a fali számítógépet, majd a megjelenő lista segítségével kinyitottam az ablakot. A parkolóba jutottam, Silphinaa kocsija mellé. A kézi computeremmel kikapcsoltam a kocsi riasztóját (**USE...WITH CAR**), maj beugrottam a járgányba (**JUMP...**). A ruhában talált zöld "slusszkulcs"-kártyát a helyére illesztettem (**INSERT**), majd a lopásgátlóba bepötyögtem a kódot: 87764. Az autó végre elindult. Ekkor azonban újra látomásom támadt: a Császár utánamküldte Kaleev bárót, hogy elpusztítson. Nem is tudtam, hogy ilyen fontos vagyok!

KALANDOK AZ ŰRBEN

Amint kiléptem a bolygó légteréből, egy kalózhajó fogott el (meg a hányinger). A Snorglat nevű kalózzal beszélve egyezséget kötöttem: ha adok neki valami értékeset, ő cserébe elvisz (preszli) Wheelworld-be, ahova önerőből nem tudnék eljutni (hosszútávú útra ugyanis nem alkalmas a kocsim). Ezután a középső, nagy képernyőt használva megadtam úticélnak a Balkamos 7 nevű bolygót (**NAVIGATE COURSE, LAY IN COURSE TO...**). Itt leszálltam (**DESCEND TO PLANET, SELECT QUADRANT**) a bolygó felszínére, felszedtem a roncs mellől egy elég jó állapotban levő háztartási robotot (**DOMESTIC ROBOT**), majd egy rovarirtószeres flakont (**CANISTER**). A kettőt összerakva (**COMBINE...**) már elriaszthattam a kocsim körül lebzselő huligán lényeket (**USE...**). Felemelkedtem kocsimmal a felszínről (**ASCEND FROM PLANET**), majd elugrottam a Jor-Slev 4 bolygóra. Itt egy szörnyet találtam, mely egy másik odúja előtt üldögélt, arra várva. Odadobtam elé egy követ (**THROW...**), mire az lenyelve a szikladarabot, megfulladt. A lyukból kiáramló Blobokat a háztartási robottal szedtem össze (**USE..**).



Fiúk, a lábmunkátokon még javítani kell!



Ez itt nem egy nyeles pizza...

A bolygó másik félgömbjén egy megzizzent szerzetest találtam, aki valójában hajótörött volt, képzelt társai voltak és már nagyon vágyott valami normális ételre a sok sziklavacsora után. Odaadtam neki a Blobokat, mire hálából egy értékes kristályt adott, amely nem volt más, mint egy értékes ételízesítő. Ezzel már elugorhattam Pfallentropra, majd Snorglatnak adva a kristályt ő cserébe elvitt Wheelworldre (sajnos bedokkolnom nekem kellett, mert az automatika elromlott).

WHEELWORLD

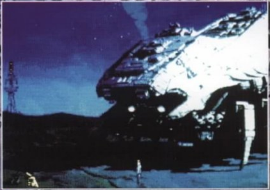
Először is Snorglattal kellett elrendeznem a biznisat. Akármit mondtam neki, a vége az lett, hogy kábítófegyverével lelőtt és elvitte a kristályt. Mivel az energiaajtón nem tudtam utánamenni (nem tudtam kinyitni), beugrottam a kocsimba és elmentem az 1-es leszállópályára (egyébként hamar kiderült, hogy csak négy leszállópályára kapok engedélyt, úgyhogy eltévedésről szó sem volt). Itt az energiaajtó nyitva volt, így kijutottam a főútra. Felkaptam a közelben heverő flaskát, majd a kocsival elszáguldottam a 40-es leszállópályára. Itt hevesen dolgozó robotot belezöldítettem a szaladoarokó...



Ez bizony a börtönbolygó. Eddig még senki se szökött meg innen.



Ez az űrhajó hallja. De hogy mit hall ez az űrhajó...



Egyszerre kisebbségi érzésem támadt. Vajon miért?

(**PUSH...**), majd felvettem a táskájából a kábelt. Vissza az egyeshez, át az úton, ki a kijáraton. Egy lifthez értünk, amely használat közben megakad. Sebaj, itt a kötél (**USE...**), amelyen leereszkedhetünk a szakadt fazonhoz. Beszélve vele (és nekiadva a laposüveg unicumot) kedvességünket egy ID-kártyával hálálja meg, amely védett területekre is szabad bejárást biztosít. A lift kezelőpultjával használva a robotunkat az felemel minket, kimehetünk balra. Az autópályán felfelé haladva bejutottam a városba.

Először vettem egy kis kábító hatású chipset a jobb szélen található automatából a kártyám segítségével (**USE...**), majd bementem a bárba. Itt játszadoztam egy kicsit a Space Invaders-automatával, majd beszédbe elegyedtem a fontosnak látszó lénnyel. A neki vásárolt italba belekeverrtem a chipset, mire ő gyanútlanul felhajtotta azt, majd annak rendje-módja szerint el is ájult. Felvettem a kitűzőjét, majd visszamentem az autópályára. Itt épp egy véres jelenetnek lehettem tanúja: egy öregembernek vágta le két jetpack-es suhanc a kezét. Segítőkészen megkérdeztem az öregtől, mit tehetek érte, mire ő a támadók után küldött engem.

Kocsimba ugorva üldözni kezdtem őket, majd hosszas hajsza után leszállásra kényszerítettem a kéz hordozóját. Ki-derült, hogy az öreg Gyógyító varázsló volt, akinek a gonosz Kaleev raboltatta el a kezét, hogy így szerezze meg bűvös hatalmát. A kézzel elmentem a bár előtti parkolóba, ahol már várt rám az öreg. Egy biztos helyre akart vezetni, mikor megjelent Kaleev báró, és rámuszította két robotját. Elfutottam a liftig, majd le is ugrottam rá, így a robotok már nem értek el. Lemásztam a csavargóhoz, majd jobbra találtam egy utat a vasúthoz. Mivel itt minden út le volt zárva, nem maradt más választásom, mint hogy ráugorjak az egik szerelvényre. Az az űrállomás előtt állt meg, ahol gyorsan le is ugrottam róla a síntartó pillérre. Lemásztam, majd leugrottam a legalsó szintre. Itt egy ajtót és egy szellőzőnyílást találtam. A nyílásba beküldtem a robo-tomat (**USE...**), aki belülről kinyitotta az ajtót, de eközben használhatatlanná vált. Megsirattam, majd az ID kártyám segítségével vettem egy jegyet a leg-közelebbi, Mekanthallor Galaxisba induló járatra a fali terminálnál (**USE...**). Kinyitottam az ajtót (**USE...**), és beléptem a folyosóra. Itt először a jegyemmel ki kellett kapcsolnom az erőteret, mire végre beléphettem az űrhajóba (az ajtón keresztül (**USE...**)). Épp jókor, mert egy robot már a nyomomban volt.

AZ ŰRHAJÓN

A hajó előcsarnokában vagyok. Itt csak a liftet érdemes használni, a beszélgetéssel csak húzzom az időt. Felmentem a jegyemen feltüntetett szobámba (1. emelet, 1. ajtó). A folyosón beszélgetőktől kihallgattam, hogy a Császár tud a jelenlétemről a hajón. A szobámban egy holo-



● **Züllhetnékem támadt...**

üzenetet kaptam a Felkelőktől arról, hogy a hajón bombák vannak elrejtve, nem ártana elhúznom a csíkot. Azért használtam a telekomot még egyszer, mert a harmadik emeleten felhívhattam Myrellt, aki ugyancsak a hajón van. Ő a szobájába hívott. Ott elmondta, hogy meg kell találnom a Power Gem-et, mert csak azzal győzhetem le a Császárt. Odaadja a Csillagtérkép második darabját is (az elsőt a Gyógyítótól kaptam), amelyeket össze kell illeszteni a teljes térképhez. A Power Gemet csak az Elveszett Bolygón találhatom meg, amelynek helyét a térkép jelzi. Mikor kijöttem a szobából, egy orgyilkosnő akart lelőni, de az egyik bomba pont ekkor robbant jel, és a nő, fejét beütve elájult. Egy pisztolyt és egy "slusszkulcs"-kártyát vettem fel mellőle, majd leliftez-tem a parkolóba, beugrottam a kocsiba és husss! Ekkor má' megin' egy látomásom támadt a szintén támadásba lendülő Császárról.

ÚJABB ŰRKALANDOK

Irány Arkalon-6! A bolygón egy hatalmas harci gépet találtam, egy egyenes fémrúddal egyetemben (**PULL...**). A gép

ELÉG-E AZ ÜDVÖSSÉGHEZ A FESTMÉNYSZERŰ HÁTTÉRGRAFIKA ÉS AZ ATMOSZFÉRIKUS MUZSIKA? SAJNOS NEM!



● **Az ott lenn egy hontalan, ez a kis maszat (amire az ujj mutat) meg én vagyok.**

rúddal, de áram nélkül nem tudtam működtetni. Elmentem hát inkább Daarlon-Korvra, akol egy szentélyt találtam. Összeillesztettem a térképemet az egyenes vasrúddal, és az így kapott tárgy pompásan beleillett az oltár oldalán található nyílásba (**INSERT...**). Egy másik bolygóra teleportálódtam, mely Haldeban volt, az Elveszett Bolygó. A fali felirat segítségével megoldottam a feladványt: adott sorrendben kell a padló jelzett kockáira állni, majd az utolsón állva (amikor már minden lézer kialudt a Power Gem körül), a felszedett kővel ledobtam a Gemet. Ekkor azonban démoni lények vettek üldözőbe, ezért gyorsan felkaptam a Gemet, visszafelé átugrottam a leszakadt hidat, majd belevetettem magam az újra megnyílt portálba. Megmenekültem! Siettem is vissza az Arkalonra, ahol a kő mágikus erejével bekapcsoltam a terminált, majd a középső menüpontot választva bekapcsoltam egy szállítósugarat. Beleállva az felszippantott...

Egy Mekalien-lény haldoklott előttem. Elmondta, hogy a Császár foga az enyémhez hasonló varázskövekre fáj, ezért harcol az ő népével. Utolsó ajándékként még egy álcázóberendezést ad, amit a kővel kombinálva már majdnem használhatok is. Kocsimmal elindultam a Mekanthellor Galaxis felé, mire felszippantott a Colossus börtönűrhajó. Parancsnokával beszélve kiderült, hogy egy felkelő hajón vagyek, ami a flottát a királyi főváros, Coros ellen vezeti. Ott engem egy ember fog segíteni, a neve Doshiv. Gyorsan oda is teleportáltam a géppel.

COROS

A fővárosban néhány csempész azonnal el is kobozta a kocsimat, és csak segítőkészségemnek köszönhettem, hogy nem lőttek agyon. Bent a városban lefelé haladva két Sentinel robot állta utamat, nem engedtek tovább. Ezért visszamenve a dekorációrobotot küldtem oda, majd mikor visszajött, a FISH jelszóval újra visszaküldtem. A Sentinelek persze szétlőtték, de enyém lett néhány elem, amivel máris működött az álcázóberendezés (**COMBINE...**). A berendezést a kézi computeremmel használva láthatatlan lettem egy kis időre, így átmehettem a Sentinelek között. Balra fordultam, mire megjelent előttem a Báró. Néhány keresetlen szó után egy tűzgolyót bocsájtott rám, ami azonban a Gemről visszapattant, és őt találta el! Amíg a padlón agonizált, felkaptam az ID-chipjét, majd búcsúcsókot hintve ellibegtem jobbra.

Újra láthatatlanná váltam a Sentinelek miatt, majd elmentem a várfalat őrző robotokhoz. Szóba elegyedtem velük, ami csak azért volt lehetséges, mert a chip miatt azt hitték rólam, hogy én vagyok Kaleev báró. Kapva kaptam az alkalmon, és egyikükkel egy lukat lövettem a falba, remélve, hogy a Citadella egyik titkos folyosójára jutok. Marha mázlim volt, mert tényleg oda jutottam. Hamarosan azonban megjelent az igazi báró is, és utánamuszította a robotokat, így sietnem kellett. A folyosón végigfutva egy zárt ajtóhoz jutottam. Kinyitottam a fali kapcsolóval (**USE...**), majd elbújtam az ajtó melletti mélyedésben. Az a buta robot persze besétált a csapdába (és az ajtón). Rázártam a zsilipet, majd addig futottam, amíg egy hatalmas gyíkig nem jutottam. A szájába bedobtam az ID-chipet, majd visszafutottam és kiengedtem a robotot. Újra elsiettem a gyíkhoz (nyomomban a robottal), majd beugrottam a farka mögé. A robot nem vett észre, hanem inkább szépen belesétált a gyík fogai közé. Mindketten elpusztultak, mikor a robot felrobbant. Én viszont felvettem a gép elemeit, és újra összeállítottam az álcázóberendezést. Mivel a hüllő elpusztult, már felmászhattam a felszínre. A csapóajtómat rögtön tűz alá vette egy lézerágyú, ezért láthatatlanná válva elosontam.



● **Ennél a fővárosnál még Alma-Atának is több lakosa van.**

Újabb robotokba botlottam, de a vezetőjük hátán kinyitottam egy panelt (**PUSH...**), majd átprogramoztam a gépet, mire az volt oly szíves lelőni "társait", majd önmagát is elpusztította. Felfelé indultam tovább. Itt Man-Brute-ba, a Felkelők vezérébe botlottam -szó szerint, mivel sebesülten feküdt a földön. Sürgetett, hogy ne vele foglalkozzam, hanem a császárral, aki nagy elbizakodottságában megjelenik majd hatalmas robototthonában a nép előtt, hogy együtt ünnepeljék a Felkelés



● **Az ital neve túl hosszú, hívjuk inkább nagyfröccsnek!**

leverését. Az egyetlen módszer amivel elpusztíthatom az, hogy hozzávágom a Gemet, mivel az a negatív energiákat a használójuk ellen fordítja. Man-Brute a kesztyűjét is odaadta, hogy annak erejével pontosabban célozhassak. Úgy is lett - a Császárt provokálva először a Bárót pusztíttattam el a császárral (elhitettem vele, hogy a báró ellene szervezkedik), majd a tirannust dobtam fejbe a kővel. Az ünneplő tömegből egyszerre előjépett George bácsi, aki egy távirányító segítségével azonnal haza is vitt minket. Itt a vége, fuss el vele...

Ancy



576 KByte ÉRTÉKELŐ

UNIVERSE — KIADJA: COREDESIGN

grafika
hang / zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **72%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4 HD: 15 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL: (72) - 313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151














TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZEGED,
Csongrádi sgt. 33.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

BÉKÉSCSABA,
Kun u. 31.

m i n d e n

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL